

# ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

Dossier

## Productivité personnelle

# MEURTRES A VENISE



UN CANAL DE PLUS A DECODER



**Powerdrome**

**A deux  
c'est plus mieux**

**Listing**

**Transfert Music Studio**

**Gfa Basic**

**Plus de jeux**

**Thunderblade**

**James Bond**

**Speedball**

**Puffy's Saga**

ATARI 1ST MAGAZINE  
MENSUEL - 25 F

M 1681 - 16 - 25,00 F



3791681025005 00160





# C'est Noël ! ATARI CHRISTMAS SHOW

Alexandra Palace, c'est dans ce lieu privilégié situé au nord de Londres, à deux pas de Wood Green station, qu'Atari et pas moins de soixante-dix sociétés annexes avaient élu domicile l'espace d'une fin de semaine (du 25 au 27 novembre 1988) pas comme les autres... car riche de surprises en tout genre !



Tout d'abord, Atari, au lieu de nous présenter son nouveau portable (l'après pour le début de l'année 89) ou son Super ST... nous proposent (si vous osez) d'ici l'hiver nos nouveaux modèles de compatibles (IM, Les PCs, 4, et 5 équipés respectivement de 8088, 80286 et 80386 à des prix très intéressants). Je passerai donc volontiers sur ces PCs, puisqu'aucune date de disponibilité n'a été

clairement annoncée. L'après était bien présent mais toujours avec la même superbe chose, et même dans une boîte de PC (évidemment) finalement, au détour d'un stand, on finit par trouver une nouvelle application pour tous les ST : le Roboket, une interface robotique ayant pour but de piloter... va le port canche, des ensembles motorisés de chez LEGO

Terror 1) La publicité comparative était autorisée en Angleterre, des tests ont été effectués entre le Bitbit et Turbo, donnant au dernier gagnant sur une majorité des applications. Dans les autres recettes, on nous :

- Wécor, un éditeur de ressources,
- Arise C, "debugueur" pour les utilisateurs de ce langage,
- FTL Module 2 Developer sorti pour le PC Show. On peut espérer sous peu Microsoft, un autre "C" rapide et chargé pour les développeurs, Microsoft Forth et KwikST, un utilitaire de plus pour récupérer les disquettes effacées.

KUMA COMPUTERS présentent des versions révisées de tous ses best-sellers : K-Spread 3, K-Graph 3, K-Resistor 3, et K-Ministrel 2. Voilà qui devrait faire plaisir aux utilisateurs des ST "nouvelles". ROMs. A ce sujet, une nouvelle version du TGS doit arriver très prochainement (v2.0) pour améliorer les fonctions de copie de fichiers, le format disque se rapprochera plus du MFH de MS-DOS, plus de 1000 à 400 fichiers par disquette, le support sera 3 1/2" et non plus, à suivre...  
PRECISION SOFTWARE prévoit de l'occasion pour proposer la version 3 de

Superbase Professional ST qui reprend les points de la version 4 des PCs (Grrr) comme les deux logiciels automatisés pour lancer les relances factures et la communication pour transférer des fichiers entre plusieurs Superbase par modem.  
ELECTRIC DISTRIBUTION responsable des produits CST, font une démonstration permanente de Tanswork 1.12 sur écran géant (pas d'autres versions pour le moment) et annonçant l'arrivée de First Word 3.0 équipé en outre d'ajouts de nouvelles fonctions.



KEMPTON DATA présentent la DATAscan, un scanner beaucoup plus large que ses concurrents (100 mm) accompagné d'un logiciel complet pour afficher sous tous les formats vus.

ROMED PRODUCTIONS était la seule société à commercialiser un digitaliseur vidéo, le Vid-8T (malheureusement noir et blanc) mais très rapide (1/200 de seconde) pour une image en seize tons de gris. Il sauve les images aux formats Digas, Neo et BitMap, incruste des images sur l'image déjà existante et anime jusqu'à cinq images secondaires. Très efficace et pas très cher (1 200 F).

## QUATRE NOUVEAUTÉS CHEZ MICROREAL

Il fallait donc vous passer à la suite chez Microreal qui proposent quatre nouveautés :  
— JUG, dans lequel vous devez trouver et détruire un tueur qui range peu à peu le cerveau de la victime.  
— Sprites : Mure d'un système immunitaire, le tueur est capable de détecter votre présence et s'y mettre un terme.  
— Superbe graphiquement avec un défilé bidimensionnel et parallèle, très choquée.



The Great Adventure nous transporte au Moyen Âge pour y jouer le rôle de Bitbit, un magicien plein de pouvoirs accompagné de son indigne serviteur et son Gato. Il faut sauver le peuple de Kabat d'une malédiction en retrouvant le Grail qui, selon la légende, ne peut être approché que par une âme pure. Toute cette aventure est graphique, utilisant le son et des boîtes de

dialogues, une belle révélation :  
— Si les jeux d'aventure vous passionnent et que votre imagination est palpitante, Tale Spin est idéal pour construire vous-même vos scénarios.



importer des dessins au format Digas/Neo, des digitaliseurs sonores du Replay, etc. Le résultat final sera géré à la source avec des boîtes de dialogues (aucun texte à taper), et s'exécutera avec un

Run-Time rien soumis à copyright pour permettre une diversification et une démocratisation de votre aventure.  
— Enfin, pour gérer vos dépenses financières, Personal Finance Manager

est véritablement la clé de vos succès. Enrichissement sous GEM, il permet de saisir dépenses et gains, de faire un budget prévisionnel avec graphique (le nombre d'entrées étant limité par la taille mémoire du ST), d'imprimer une balance débit et crédit.

Côté hardware, ST Replay était précédé en version 4.0 complètement neuve et corrigée. Désormais entièrement sous GEM, son écran (écran de 60 kHz, et il intègre un oscilloscope en temps réel). Des préférences sont accessibles au clavier ou sur un synthétiseur compatible MIDI. De plus, une version améliorée du programme Echo est fournie dans ce package qui semble s'inspirer comme le meilleur rapport/qualité prix pour l'Atari.

## LE HARD

Et le meilleur pour la fin, Rembrandt Robes et se commercialise Microreal 8T en version quasi-finale est présent. Ce petit hardware à connecter sur le port cartouche, pas plus grand qu'un paquet de cigarettes, permet de s'appuyer à tout moment le décodage d'un

logiciel (un jeu en règle générale) en pressant le petit bouton sur le côté. Il sauvegarde le contenu de la mémoire en hexa et asse de pointer des adresses mémoire de sauvegarde le contenu de la mémoire sur disquette. Qu'est l'intérêt me direz-vous ? Eh bien, c'est très simple : vous jouez à Pac-Man, alors que vous

atteignez le quinzième niveau, vous êtes pris d'un terrible fatigue (je, je, vous êtes très fatigué), vous décidez de d'arrêter pour aujourd'hui... ne problème, car Multiface sauvegarde le jeu dans l'état où vous le laissez et vous pourrez le recharger le lendemain ou un mois plus tard. Page 7

Mais afin d'éviter aux petits malins d'en faire un emploi abusif, le cartouche doit être connecté pour être les schémas suivants par carte action (MARG 1)

Azure Hardware et non des moindres, Spectre 128 est arrivé. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, c'est de la cartouche MAC + dard je l'ai, capable d'émuler PageMaker, Adobe Illustrator et Hypercard (je de chez cardquo app).

C'est Dave Smith, l'inventeur du Mega-Sac qui, après une Data Pacific pour monter sa propre société, est devenu tout ça, et par là même le héros très prochainement, un bain d'essai suivra.

Côté jeux, six grand-chose de général à part Real de Psychologie (Acquiescence est reporté au début 1989), Double Dragon de Mobyus Hesse (Bof), Barbarian II de Palace (pas mal), Lombard Realty de Mandrin (chouettes). Les grands absents furent Fine (Gibson et Gibbon), Paperback, en préparation), Rainbird, Us Gold, Gremlin, Palace. Rendez-vous est donc pris, à l'année prochaine.

De Londres pour Mlle Christine Mielles



## HISQUIT MET EN MARCHÉ LE TURBO

Chez Hisquit, la pu de dessiner le bitbit en soft pour 520 et 6

1989) Que vous ayez bien lu, c'est un simple accessoire d'un bureau nommé TurboST qui met un turbo dans vos affichages GEM en 33 ko seulement (cherchez



## TRIAD - VOLUME 1

### La crème des crèmes

M

icrocraft propo-

se une compa-

gnition de trois hits sur le ST  
Starglider - Defender of the Crown et  
Barbarian

Starglider I (Hamster) n'est pas sans  
rapporter le mémorable Steward I des  
salles de jeux. A bord d'un vaisseau



## MINI-GOLF

Des p'tits trous, encore des  
p'tits trous...

MINI  
GOLF



EDITEUR ..... Magic Bytes  
GENRE ..... arcade  
GRAPHISME ..... jolies images  
SDI ..... moyen  
INTERET ..... moyen  
DUREE ..... longue  
PRIX ..... 230 F env.  
J'achète, pour ne plus rester seul  
devant mon ST.

## JEUX

vous avec seul la responsabilité de sau-  
ver une planète des machines qui han-  
tent les courtoisies de l'humanité. Et  
pas seulement les révolutions puisque  
durs combats se dérouleront sous un  
ciel noir dont les seules étoiles sont le  
résultat des trajectoires des "cheu-  
cheu" et autres "osseux de métal".

Arme des missiles et/ou lasers, vous  
devez, après de courtes périodes de  
combats aériens, venir vous ravitailler à  
votre base et réparer les péripécies  
lourdes. Les mêmes fatigues par le  
contrôle du tir. Un jour peut-être le  
sérieux reprendra.

Le tir des lasers est dirigé grâce à un  
viseur fixe ou flottant et la maladresse  
à se propre canon. Cela autorise éga-  
lement des manœuvres de reconnaissance  
de l'ennemi dans des zones très chaudes. Le  
ravitaillement en carburant se obtient en  
passant au travers de lignes à haute  
tension, celui du bouclier et de l'arme-  
ment dans la base. Les câbles, trôles  
ou files se trouvent partout, au sol ou  
en l'air. Le vaisseau se déplace dans un  
monde en trois dimensions aux gra-  
phismes vectoriels (Hamster).

Defender of the Crown est un grand  
classique du jeu de stratégie et de  
diplomatie. Malgré quelques imperfec-  
tions, il reste pour moi le meilleur du

genre. Les graphismes (digitalisations  
réalisées) sont fantastiques, en par-  
ticulier les scènes dans le château, à  
la lueur des torches.

La partie diplomatique et stratégique (à  
savoir la conquête des fiefs adverses)  
grâce à une première leçon (vous re-  
nus) est simple, très bien faite et expli-  
cite. Pourtant, gagner n'est pas chose  
facile. Combattre les races contre votre  
trésorerie, chasser la belle princesse  
d'origine Saxonne, protéger le château  
contre les attaques surprises des Vi-  
kings, les pertes sont nombreuses.

Les combats type arène sont par  
contre fastidieux, monotones et répéti-  
tifs. Domage, les combats sont gratuits. Je  
m'imaginais un combat à mort (en fait des  
torches virevoltant sur les lames d'un  
céleste sillonné dans l'air. Quelques  
atôles (lances) inventent parfois la  
voute céleste. La chance est elle sou-  
vent ? Ces combats se rencontrent lors  
de raids dans les châteaux adverses ou  
si vous volez au secours d'une princesse  
se captive. Les attaques contre les châ-  
teaux sont les plus spectaculaires.

La tactique est la suivante : d'abord  
amortir la garnison en catapultant  
des cadavres qui répandront la peste.  
Puis attaquer la muraille avec des bou-  
lets de catapulte. Puis la muraille aura  
été démolie, puis l'assaut sera facile.

A

notre connais-  
sance, voici la  
première simulation de mini-golf sur  
micro. Mais des trous, certes, certes  
sur un vrai mini-golf. La vue normale de  
chaque étape du parcours se fait du  
dessus. Ce qui n'est pas commode pour  
évaluer les obstacles et les bosses qui  
gèrent la trajectoire de la balle. Un  
menu déroulant vous propose donc des  
options offrant des perspectives autres  
de côté par la gauche, par la droite, ou  
par l'arrière. Heus ! n'attendez pas un  
affichage en 3-D... de simples courbes  
de niveau dans d'obscures fenêtres,  
bien déformées et confuses. Cette fa-  
çon de voir n'a été choisie que pour la  
conception du logiciel. Du fait de l'origi-  
nalité, mais pas beaucoup de rigueur  
dans la simulation.

### PATIENCE ET PRÉCISION

Pour le fun, vous pouvez organiser une  
compétition avec un "doux" trois, ou  
quatre à la fois. Les balles se heurtent et se  
répondent. Il y a toujours un joueur qui  
traine, on peut se faire des saccades.

brief, on s'amuse. D'autant que les ma-  
nipulations sont enfantines : on clique  
sur la balle, et on tire une sorte de tige  
perforée. Le tir donne la direction  
et la force de la balle. proportionnelle à  
sa longueur. La rigueur est assez fin, et  
on tire d'ailleurs généralement trop fort.  
Si vous jouez au niveau "pro", le tir  
est très minutieux, on se concentre  
seulement le jeu.

Pour l'originalité, on se tienne. On commen-  
ce par des trous vécus, mais com-  
me, une partie avec un ordinateur, on  
peut penser franchir une série infinie  
de bosses, un effort certain en zigzag  
et la suite est encore plus folle. On  
joue dans une caverne, l'atmosphère  
est magique, si souvent d'obstacles, au-  
dessus, dans les murs d'une ville au milieu  
des voitures... D'après !

Pour le rigueur, on repassera. Les re-  
bondissements sont parfois un peu durs,  
certains parties redoutables ne rai-  
sent pas assez la balle, et l'affichage  
on le répète, n'aide guère à cultiver son  
coup. Dommage, vraiment dommage.  
En revanche, on appréciera beaucoup  
l'écran secondaire, toujours accessi-  
ble, qui donne le score et les statisti-  
ques de chaque joueur. En conclusion,  
vous n'avez pas un programme du style  
de Magic Bytes, terriblement ingé-  
nieux, mais pas irréprochable.

Jean-Michel Morvan

Les batailles en plane sont différentes.  
Les chevaliers prennent alors leur vrai  
valeur, causant nos révoltes dans les  
rangs ennemis lors de leurs charges. Le  
plus intéressant dans ce jeu, c'est l'évo-  
lution des adversaires. Leurs tactiques  
varient d'une partie à l'autre, leurs me-  
thodes aussi. Adversaire mort n'est per-  
mis. Il y a toujours quelqu'un pour  
en profiter et s'approprier un fief mal  
gardé.  
La partie est ponctuée de tournants, tant  
en jeu l'honneur ou une terre, il  
sont très durs, les adversaires sont  
redoutables. Les mis en jeu d'une terre  
peut supporter beaucoup, mais le ris-  
que est aussi grand. Une perte se  
termine par la prise de votre château  
ou dans le meilleur des cas, par la  
conquête totale de toute l'Angleterre.  
Vive le roi !

Barbarian de Pögnosis, nous plonge  
dans un univers différent, bien qu'au-  
rant improbable, les agiles et forces  
regardent en malade. Après un tir de  
recharge, un peu de chance et vous  
obtenez la destruction de l'ennemi qui  
devra traverser les pures terres  
vers le chemin vers la gloire. Le jeu  
à la main lance vous dans le jungle,  
un couloir et en deux dimensions. Ex-  
pliquez des runes étranges peuplés de  
créatures magiques. Chaque tableau  
vous enlève un monde et l'ou des pièges à  
éviter pour passer à la suite.

Courez, sautez, plongez, donnez des  
coups d'épée. Tous les mouvements  
sont sélectionnés par la souris sur un  
bandeau en bas d'écran. Il n'y a ni  
expérience, ni matière de cryptogra-  
phe, ni tous à pas permis de découvrir  
des runes, monstres, représentant  
les mouvements du personnage. Mais  
on s'y fait, et après quelques restaura-  
tions, vous apprendrez à déchiffrer les  
coups de l'épée, et l'ou des pièges à  
éviter pour passer à la suite.

Les graphismes sont pleins de détails, et  
les décors tout à fait réussis. Le person-  
nage est bien animé, ses mouvements  
permettent d'apprécier les réflexes d'un  
parmiement de caractère fou. Le fou est  
l'ou des pièges à éviter pour passer à la suite.

EDITEUR	..... Microsoft
GENRE	..... arcade/stratégie/
	..... simulation
GRAPHISME	..... excellent
SON	..... moyen
INTERET	..... intéressant
JOUABILITE	..... moyen
DUREE	..... beaucoup
PRIX	..... 330 F
Même à Bertrouth, je sortais pour l'acheter.	

N.B.











## EMULATEURS MINTTEL

Rencontre tripartite :  
Emulcom 3 - Hyperte - ZZ-Com

Le minitel est fourni gratuitement mais... aie, aie ! Les factures téléphoniques sont quelquefois surprenantes et toujours douloureuses. Un émulateur minitel fait gagner du temps — donc de l'argent —, permet de télécharger des programmes et fichiers. Jusqu'à présent, le seul émulateur était Emulcom 202 (enfin, officiellement pour le numéro de version). Et puis voilà que les développeurs se réveillent, et il en sort trois d'un coup pour cette fin 1988.

La multitalcation des produits présente un problème de choix. Lequel adopter ? D'abord aller échantillonner mini 11 contre un 1B à l'ACTEL (pour qui son modem soit retourné). Ensuite, allez. Comme je n'ai pas pu me décider pour l'instant, je les décris par ordre alphabétique. Ensuite, méditez un moment si vous devriez de ne pas échanger votre minitel contre trois boîtes d'émulateur sur 51 : est-ce que votre minitel est en réalité dans un placard ?

EMULCOM 3 :  
PUISSANT ET SOPHISTIQUE

Que ceux (nombreux) ayant utilisé Emulcom 2 se rassurent ! Ils ne seront pas déçus. La version 3 reprend toutes les options de la version 2, mais complètement réécrites et considérablement augmentées. Emulcom 3 gère tous les attributs texte, graphique et animation du vidéotex, y compris le clignotement, le roulement des pages dynamiques, le masquage/démasquage, la loupe et permet de gérer tous les modes du minitel 1B et des modes en lecture (pour est paraverbaliser).

Le bon vidéotex occupe toute la surface de l'écran du ST. La barre de menu n'apparaît que lorsque le curseur de la souris s'en approche. En 40 et 80 colonnes, cette grande taille est très agréable. Pour les métallurgues il est toujours possible de retrouver la fenêtre GEM, comme dans Emulcom 2. Une nouvelle assistance, la **secher-**

che d'adresse sur le 11 (annuaire électronique) et leur sauvegarde sous différents formats. Et ça marche aussi bien qu'un logiciel récent qui lui-même que ce.

Le **mélange** de toutes les formes est particulièrement bien implanté dans Emulcom 3 (émission et réception), puisqu'il permet de transférer sans problème (texte et ASCII transcode binaire) les protocoles X et Y-modem. Kermit mais aussi CCET (ser pour Atari et SM).

Emulcom 3 donne, si on le demande, toutes les indications sur le déroulement du transfert et permet de choisir ou de faire stocker le fichier (sur disque ou en mémoire). Toutes les options d'Emulcom 3 sont ainsi complètement pensées jusqu'au moindre détail. Tous les formats de sauvegarde (texte et image) ont été prévus : ASCII, Van Wijck, le Redacteur pour le texte, Microchrome, Digipac P1 et P2, videtex 22, Rough pour les images. Les automatismes (procédures) sont identiques à celles d'Emulcom 2 (apprentissage des commandes) avec toutefois la possibilité en double-cliquant sur le fichier procédure d'un sélecteur de lancer le programme et de se retrouver automatiquement sur le service à qui l'a fait. Plus de téléphonie à décrocher Emulcom 3 prend la ligne, numérote (minitel 1B et 10, modem Hayes) connecté avec Emulcom 2 et l'émulateur Minitel très puissant et sophistiqué, dépassant tout ce qui existe actuellement sur d'autres micros (Mac, PC). Mais cela se paye par une taille programme plus importante que ses deux concurrents. Mais à priori l'utilisateur n'occupe

guère plus de place au total que WITHUK ! Parce que je n'ai que 80 ko de buffers videtex.

HYPERTEL,  
COMPLET ET POLYVALENT

Pas de révolution dans la présentation d'Hyperte! mais un outil complet et polyvalent avec des options tout à fait originales. Hyperte! ne propose pas un menu, trois menus différents (et trois barres de menu qui apparaissent selon l'option choisie) : émulateur Minitel (40 colonnes et 80 colonnes), Héchepartant et répertoire télématique (en fait, un micro-serviteur monovox).

L'heure et la date sont affichées en permanence et sont éditables à tout moment directement à la source. La position "backspace" du ST est indiquée par un voyant. Les utilitaires de gestion (fichiers, formatage, lecture et destruction de fichiers, etc.) sont utilisables quelle que soit la fonction d'Hyperte! en cours.

L'émulation videtex fonctionne correctement avec une barre latérale (même taille de la page écran que sur Emulcom 2). Tous les caractères français sont émis (à l'exception des autres) et il est également possible de taper et d'envoyer des caractères de contrôle (à la fois) qui sont acceptables pour s'amuser sur les messages en direct (le he !).

Les **automatismes** de commande (notés par la numérotation correspondante sur manuel TB) sont implantés de deux manières : par les procédures classiques mais aussi par un mini langage de programmation incluant des sous-programmes (travaux qui sur des émulateurs de terminal tels Flash, Bromdure, ...).

Les **calculs de tarification** sont complets et actualisés, mettant ainsi Hyperte! à l'abri d'un éventuel changement des services (grilles, tranches horaires de France Télécom).

La **sauvegarde des pages captivées** en mode image est effectuée seulement en videtex et Digipac. En mode texte, la sauvegarde peut utiliser des masques programmables ce qui permet de choisir ce qu'on veut sauvegarder. Les **transferts de fichiers** (téléchargement) sont polyvalents avec serveur entre deux minitel par le RTC en local. Les protocoles récents (peu nombreux en standard ASCII, binaire) avec ou sans PCP — la procédure de correction d'erreur de Minitel — sont en fait extensibles, puisque Hyperte! peut laisser le menu à l'importe quel programme et le reprendre une fois les transferts terminés. Pour utiliser Kermit, SM),

# JE GARDE AMIE TOUT OU J'OFFRE LA TV À PAPA ?

PARIS II et 19 bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud  
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42  
Occasions et SAV : 2 rue Rampon 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 57 82 05  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.



AMIE aime se faire des amis : Achetez votre ordioteur au meilleur prix, et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio LANSAY.

## PROMOS

## ATARI 1040 STF

+ moniteur couleur :

**7490 F.**

CADEAU : une TV à cristaux liquides TB20 CITIZEN (VHF-UHF, SECAM) ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.

## ATARI 520 STF

+ moniteur couleur :

**5490 F**

CADEAU : un lecteur de cassettes et radio LANSAY ou 50 % sur une imprimante 9 aiguilles.



3 % de remise supplémentaire pour paiement avec les cartes Aurum et Multicard.

À RETOURNER À : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM	COGNOM	DATE	PRÉ	INITIALES
<p>COSE PAYER : <input type="checkbox"/> 100% <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 10% <input type="checkbox"/> 5% <input type="checkbox"/> 0%</p>				
<p>PRÉF. À REMPLIR : <input type="checkbox"/> CITIZEN <input type="checkbox"/> LANSAY <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 10% <input type="checkbox"/> 5% <input type="checkbox"/> 0%</p>				
<p>PRÉF. À REMPLIR : <input type="checkbox"/> CITIZEN <input type="checkbox"/> LANSAY <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 10% <input type="checkbox"/> 5% <input type="checkbox"/> 0%</p>				
<p>PRÉF. À REMPLIR : <input type="checkbox"/> CITIZEN <input type="checkbox"/> LANSAY <input type="checkbox"/> 50% <input type="checkbox"/> 25% <input type="checkbox"/> 10% <input type="checkbox"/> 5% <input type="checkbox"/> 0%</p>				

(Pour nos prix voir TTC, les promotions ne sont pas cumulées)

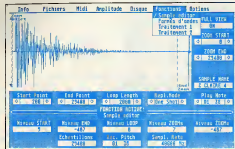
DATE : \_\_\_\_\_ SIGNATURE : \_\_\_\_\_





# PRO SAMPLE EDITOR

Un éditeur pour échantillonneurs fonctionnant pour plusieurs marques et autorisant le transfert des données des sons via midi, étonnant non ?



Au fait, c'est quoi un échantillonneur pour sampler ? C'est une sorte de magnétophone qui enregistre des sons et les stocke sous forme numérique (0/1). Le support n'est ni bande ni une cassette mais de la RAM (mémoire). De plus, on peut à n'importe quel moment « pour ce son » grâce à un clavier midi. Après avoir chargé le logiciel, une fenêtre indique quel fonctionne avec les 5900 (Akai), 5500 (S300) et 590 (Roland) EPS (Emulator), Prophet 5000 et VS (Sequent) et K6 (Kawai).

Il en manque mais c'est déjà pas mal. Tout d'abord, il faut connecter l'échantillonneur à Atari, puis définir le modèle le correspondant dans le menu Option afin que les machines se comprennent. La transmission s'effectue, un menu indique le nom du son et le nombre de bips à recevoir, le temps est assez long, environ trente-deux secondes pour une seconde d'échantillon.

Les informations transmises sont les dates du son, sa fréquence d'échantillonnage, la note à laquelle il a été enregistré, le point de départ, le point de bouclage, le point de fin, le mode de bouclage et son nom. Vous pouvez maintenant partir de votre échantillon et venir d'être défini par l'M A (International Mel Association). Après réception du son, on visualise sa forme d'onde sur l'écran, son en-tête, son adresse que l'on définit avec des pointeurs de départ et de fin

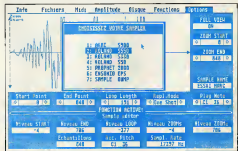
(zoom). On peut aussi analyser le spectre du son sous 128 harmoniques et renvoyer ces informations à un synthétiseur utilisant la synthèse additive, le K6 par exemple.

On dispose de deux modes de traitement pour modifier les caractéristiques du son le premier pour superposer, émolifier, insérer, insérer, remplacer, déplacer, charger ou sauvegarder une ou toutes les parties du son. Après l'une de ces modifications, l'ordinateur affiche systématiquement la

page pour renvoyer à l'échantillonneur le son qui vient d'être modifié. A noter, il est aussi possible d'écouter le son en cliquant sur "play note" avec la souris. Le deuxième mode de traitement est une fonction de bouclage automatique qui, pour ma part, fonctionne aussi mal que toutes les fonctions similaires que l'on trouve d'origine sur les échantillonneurs. De toute façon, il est très difficile de réaliser une fonction comme celle-ci pour la simple raison que des sons différents nécessitent des bouclages différents. Une basse par exemple, pourra être bouclée avec une courte période tandis que pour des sons aigus, elle devra être plus longue. Enfin, c'est la partie la plus complexe de l'échantillonnage.

Bref, le grand intérêt de ce logiciel est quand même de permettre la continuité des sons entre différentes machines. Une fois le son en mémoire dans l'Atari, on déconnecte son échantillonneur, on branche celui du copain à la place. Il suffit d'indiquer le nouveau modèle au logiciel et de cliquer sur "transmettre" pour que le son et tous ses paramètres soient envoyés au sampler (du copain).

Les personnes ayant déjà pratiqué l'échantillonnage s'apercevront tout de suite qu'il n'y a plus de problèmes pour référencer les bouclages (à moins que le bouclage n'ait été mal réalisé) car la transmission des données se fait en digital, jusqu'à l'efficacité en digital et non plus en analogique. On regrettera l'absence de compatibilité avec certains modèles S612, EMAX, EMULATOR 5220, F21, TX10W, D551, G55M1, etc. Pro Sample Editor est donc un logiciel professionnel pour les musiciens sérieux de récupérer les sons de divers échantillonneurs. Il est pour le moment le seul de sa catégorie. JCO Adm Soft - 1, rue Ravel 95430 Rueil-sur-Seine Tel. 34 79 35 28



RECEVEZ CHAQUE MOIS  
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL  
DE 1 ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

1 an, 11 numéros : 210 F

au lieu de 275 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

65 F d'économie

2 ans, 22 numéros : 385 F

au lieu de 550 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

165 F d'économie



OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de :

☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande : (25 F le numéro)

Cm1 Cm2 Cm3 Cm4 Cm5 Cm6

Cm7 Cm8 Cm9 Cm10 Cm11 Cm12

Veuillez préciser comment vous règlementez par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom : ..... Prénom : .....

Société : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

.....

Telephone : .....

.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :

Laser Presse, service Diffusion, 517, rue de l'Amiral Courbet

- 94160 Saint-Mandé.









## LES PASSAGERS DU VENT I

Sur le bateau  
Hélé, John, Hélé choisir « J'accepte  
amis anglais », John,  
John, John, John choisir « Je  
vais souffler la bougie »,  
John, John, John, Hélé choisir  
« Je rentre dans le cercueil »  
- John, Hélé  
Retourner sur le ponton  
Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Mary,  
Isa, St Quentin, St Quentin,  
Mary, Isa choisir « D'explication  
nous », St Quentin doit dire

**Episode 5 : Noirmoutier**  
 Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des sœurs qui nous fait découvrir l'exis-

Abbe Isa, Rousselet, Isa Rousselot  
Abba Isa choler = Abbe que voulat vous dire = Abbe  
Isa, Isa, Abbe Isa, Abbe Isa  
Abbe Isa, Varoux, Isa, Varoux  
Isa, Varoux, Isa, Varoux, Isa

Episode 9 is not  
Un message apparaît à  
l'écran : « Amei, Isa devra prou-  
ver sa bonne foi au roi Kpiemga  
et affronter l'Aïngue. Mais ceci  
est une autre histoire » Le  
lever du soleil et la FIN

## LES PASSAGERS DU VENT II

**Episode 2 : Jermín**  
Attention ! Il faut que Bosbou  
dise « Aïhosi est venu nous pré  
venir que », si c'est Aïhosi a

**Did you know?**  
You can find  
the answer to  
all your questions  
in the new book  
"The New Book of  
Answers" by  
The Editors of  
The New York  
Times Magazine.

me l'as déjà dit ! Je sais ! », les  
chose « Ou, vous avez raison, je  
ne me sers pas très bien ». Au  
chose « Toi te l'as et pas  
bouger ! » les chose « Ah ! Un  
bon ! »

**Zone à cliquer** sur le picto près

Attention au début de cet épisode, Aouin ne doit pas être

Das Heiligtum ist eine Art T  
Die kleine Kirche ist ein Teil  
des Heiligtums und ist ein  
Teil des Heiligtums.

Zone à cliquer : sur le visage d'été quand elle dort pour quelle se sente et entende le bruit d'Alfos.  
Réponse à l'énigme : Soutien-bas.  
Épisode 5 : les marais.  
Pour obtenir les personnages, cliquez sur l'icône sous le soleil.

Mary chaise « On fait ce qu'il dit »  
Mary chaise « Nous allons à Fort  
William voir le chirurgien », Fran-  
çois chaise « La gamine  
débord ! »  
Zone à cliquer : kipeo de Fran-

**Episode 7: le couvent**  
Pour obtenir les personnages, cliquez sur la gauche du « couvent ». Si Queen choisit « Je dois sauver cette jeune fille », mène supérieure choisit « Héu... Je vous accompagnerai », mène supérieure

choser « Dans la chapelle, il y a la croix de l'autel ».  
Cliquez sur la croix de la chapelle.  
Puis sur la mère qui dit « Oui, c'est elle-ci ». St Quentin choisit « J'accepte, il y a peut-être des insectes », St Quentin choisit « U

autres croix sont dans le cloître.  
mère supérieure croix » Dans le  
cloître, il y a celle de St Jean.  
Cliquez sur la croix de gauche  
(marion) la mère dit « Qui, c'est  
la mère de St Jean, c'est la

« C'est-à-dire », St Quentin choisit à  
vase « créateur ici », St Quentin  
choisit « Un topique » même sup-  
rême choisir « Dans le cloître, il  
a été de St François d'Assise »  
« Cliquez sur la croix de droit  
(grain) le moins dit » Qu, de  
cette, c'est St Quentin choisit.

Après s'être rendu compte que n'était pas d'une croix, mais perdue de la croisée des champs d'efflorescence, lorsque la mère supérieure

Cliquez sur la poignée blanche du bas, puis laissez parler St Quantin : « On ? Regardez, j'ai trouvé quelque chose » et le message ci-dessous apparaît :

Si on a bien répondu aux énigmes. Si Quentin choisit « Des amantilles ». Après quoi Si Quentin rencontre la sœur Loreda qui lui remet la lettre : preuve signée de Rosalinde que les est Agnès de Rosalinde.

TRANSMETTEZ VOS PROGRAMMES PAR **BEPTASER 2.0**

Les pages **SYSTEME** sont **TOUTES** modifiables en ligne que vous puissiez être **PERSONNEL** ou **ADMINISTRATEUR** de votre serveur. Nous vous fournissons toujours un jeu de pages **SYSTEME**, il vous est de les modifier à votre guise.

**TELECHARGEMENT** Vos commandes pourront **SAUPROPRER** les programmes ou fichiers que vous **VOUDREZ** bien modifier à leur disposition. Par exemple, un fichier de 5 Kilo-octets partira de chez nous et s'effectuera automatiquement sur la disquette de votre ordinateur en moins de 30 secondes.

De plus, le programme est **ALTERNATIF** **DIRECTOR** **UNIX** et **EMACS** et vous

**UTILITAIRES FOURNIS** - REPUTALPG grâce auquel vous pouvez modifier tous vos services. MESSAGERIE - REPUTALPG en composant l'adresse alpha-numérique pour créer les pages de votre serveur - Si surtout, CONFIGPAG qui vous permettra de gérer votre serveur sur une ou plusieurs unités de disquette vous même sur Disque Dur pour les professionnels. **POUR UTILISER REPUTALPG** 240 vous devez avoir 1 cédé MINTEL pour

**BONUS : ENIGCAP 2.0** véritable **EMULATEUR** de clavier **MINTEL** avec en plus **CAPTURE** incorporée et Sauvegarde Volexox ou ASCII des fichiers.

**TRANSFORMEZ  
VOS IMAGES AVEC  
VIDEOTEASER 2.0**

**OUTIL INDISPENSABLE** permet la composition de pages riches graphiques par transformation automatique d'images format NEBUT/PC1/PS/PC3/TWO/RTT/SG/SG2/DO/PHC, en images bitmap ou format VID, c'est-à-dire le format VIDEOTEX. Les pages ainsi créées peuvent être reprises dans un courrier.

Un éditeur graphique incorporé permet la réduction des images grâce au ROULEAUSEUR qui travaille au niveau de PIXEL 2 x 3 du minitel. L'opéra des images de loi 4 800 Bauds et les données sont compressés afin de réduire au maximum le temps d'affichage de l'image. Des gains de prix de 10% ont pu être obtenus car respect à la version 1.0. Enfin, l'assistance sur disque qui s'effectue

**BONUS** DIAPHOID 2.0 un slide show pour vos images animal et aussi bien sur RECEPTAGEUR pour télécharger sur TOUS les REPTAGEUR de France !

BOC DE COMMANDE - A Recopier ou à Découper		187 0176
<input type="checkbox"/> Je commande le REPTÉSEUR à ..... 290 00		
<input type="checkbox"/> Je commande le VIDEOTÉSEUR à ..... 290 00		
<input type="checkbox"/> Je commande le CABLE MINITEL à ..... 150 00		
<input type="checkbox"/> Je commande le CABLE DETECTION SONNERIE à ..... 150 00		
<input type="checkbox"/> Je commande le PACK COMPLET comprenant Les 2 câbles et les 2 programmes à ..... 650 00		
<input type="checkbox"/> Je joins le chèque dû selon règlement et le port est GRATUIT		

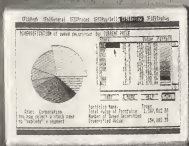
NDM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_

A retourner à : FRANCE-TEX - 22 Grande Rue - B.P. 54  
92310 Sèvres - Tél. : (16.1) 46 26 15 10

Commandes téléphoniques acceptées - SEVEURIN au (45-1) 38 75 75 38



# PRODUCTIVITÉ PERSONNELLE SUR ATARI

L'efficacité et le succès d'une machine dépendent fortement de son ergonomie. Ainsi, des sociétés perçues au départ comme des outsiders se sont-elles imposées parce qu'elles avaient compris le besoin de machines puissantes et faciles à utiliser. Si le choix de GEM a été une réussite, y a-t-il aujourd'hui suffisamment de logiciels pour l'exploiter ? Quelle est sur ce point la politique d'Atari ? Qu'en est-il aujourd'hui de la productivité personnelle sur ST et Mega-ST ?

**L**a productivité personnelle se définit comme étant tout ce qui augmente l'efficacité propre à un individu, à travers l'usage de l'ordinateur personnel. Cela comprend essentiellement les outils de bureautique, quel que soit leur usage, à l'exclusion des outils de productivité collective, par exemple une comptabilité. Le tableau, avec sa puissance de calcul, symbolise l'accroissement de la productivité individuelle parce qu'il permet de prendre des décisions à l'avance des modèles et des tests d'hypothèses. Les divers outils tels que *Twist* qui fait ressembler simultanément plusieurs programmes appartenant également au domaine de la productivité personnelle. Il en va de même pour les gestionnaires d'idées qui accentuent la performance personnelle ou les accessoires de bureau qui facilitent la communication entre les programmes, comme par exemple les outils de capture d'écran.

Recouvrant les domaines des traitements de texte, des bases de données, des tableaux et des communications, la productivité se mesure à travers la richesse et la variété de l'offre. Celle-ci s'adapte ainsi à des besoins de plus en plus variés. À travers des outils d'ergonomie rendant les logiciels d'usage agréable, intuitif, naturel et en accordant ainsi l'efficacité. Atari étant une société qui réalise 80 % de son chiffre d'affaires en dehors des États-Unis, on ne trouvera que peu de logiciels adaptés de l'américain. Cependant, si la majorité des traitements de texte sur Atari sont français, les communautés anglaise et surtout allemande ont très largement enrichi la bibliothèque des logiciels disponibles chez nous. Les éditeurs ont généralement pris des accords de distribution internationaux et ils ont déjà réalisé entre eux l'Europe de 1982.

## LES TRAITEMENTS DE TEXTE

Incontestablement, le traitement de texte constitue l'un des outils les plus efficaces dans le domaine de la productivité personnelle. En offrant la possibilité de réviser facilement, modifier des modifications dans un texte en cours d'élaboration, il permet de préciser ses pensées, d'en augmenter la puissance, la concision et la clarté. Il donne également une autonomie dans l'usage du clavier jusqu'à la mise aux secrétaires et aux journalistes. À travers la qualité de sa présentation il reflète également les attitudes des utilisateurs et contribue à l'efficacité. Si les heureux possesseurs d'une SUM 804 laser Atari peuvent tirer sans effort un parti maximum de leur logiciel, les autres disposent cependant de bons outils pour réaliser des publications d'une qualité professionnelle puisque le prix des imprimantes a baissé de quatre à cinq de valeur ces dernières années. Le traitement de texte est probablement le domaine le mieux représenté parmi les outils de productivité personnelle sur Atari. Beaucoup d'entre eux sont même recouverts des outils de PAD.

### Critères d'appréciation

Caractéristiques	Wordstar	Signum	Evolution	Redact/Text	Calligrapher
Wywerg	oui	oui	oui	oui	oui
Mémoire de police	non	oui	oui	oui	oui
Nombre de polices	non	oui	7	4	5
Toutes ouvert simultanément	4	non	4	4	7
Coquilles courtes	manuel	auto	auto	auto	manuel
Mises en bar de page	non	oui	non	oui	oui
Making	non	non	oui	oui	non
Graphisme	non	oui	oui	oui	oui
Processus d'envoi	non	oui	oui	oui	oui
Multitexte	non	oui	oui	oui	oui
Outils graphiques intégrés	non	oui	oui	oui	oui
Index	automatique	oui	non	oui	oui
Gestion des données	non	oui	oui	oui	oui

Quels sont les critères de qualité d'un traitement de texte ? Dans les meilleurs d'entre eux, des dictionnaires sont intégrés, liés à des correcteurs orthographiques agissant au niveau de la racine du mot, mais laissant pour l'instant les dérivés du GEM. Ces derniers ne peuvent être vérifiés qu'à partir d'un analyseur syntaxique. Elle pointe tous les problèmes de syntaxe, mais avec à quel point ou groupe de mots est censé se rapporter tel accord ou telle construction supposée en outre une analyse syntaxique. Or, dans les meilleurs orthographes complexes et sans « faux » ou « sens probables » appartient au domaine de l'intelligence artificielle.

Les traitements de texte de données, à condition de s'appuyer sur des microprocesseurs rapides ou des architectures parallèles, seront capables de réaliser une correction orthographique complète. Mais il faudrait probablement attendre au moins un an avant que ces avantages ne commencent à être proposés, et à faire passer des critères de qualité d'un traitement de texte. Aujourd'hui déjà on voit apparaître des dictionnaires de synonymes qui évitent les répétitions en proposant de substituer un mot à un autre. Ils ne sont pas encore complets ni réellement utilisables parce qu'ils ne couvrent pas les domaines techniques et que ces derniers sont au cœur des besoins. Quels critères de qualité, microprocesseur électronique et informatique... Quels dictionnaires actuels imprimés contiennent des synonymes dans ces champs de connaissance ?

## QUAND L'ESCARGOT A UNE GRANDE MAISON

Autre critère d'appréciation d'un bon système de traitement de texte, c'est qu'il s'accorde avec les différentes imprimantes qui pose tout souvent des problèmes insurmontables. Nombre de traitements de texte sur Atari n'ont pas pu ne savoir toujours pas utiliser l'imprimante laser SLM 804, à la grande hargne des possesseurs qui ne comprennent pas pourquoi ils ont fait offrir de ce bel objet, mais de préférence à un autre, alors que les éditeurs n'ont pas fait celui de recoder leur produit par le driver correspondant. Aujourd'hui heureusement, un an après la sortie de la SLM 804, nous sont les traitements de texte ne sachant toujours pas l'utiliser. Et pour ces derniers, c'est totalement inadmissible ! Les bons producteurs de texte offrent quasiment tous des avantages suivants : — on aime-t-il dire tout ?

Ils savent gérer les notes de bas de page. Lorsque, à l'intérieur d'un texte on marque un mot comme étant référence par une explication en bas de page, la taille de celle-ci n'est pas grand. Rien n'empêche l'utilisateur de réviser une très longue note. C'est le cas de bien des textes scientifiques ou liés à des publications de congrès ou colloques.

Touche-écran, le traitement de texte se doit de réserver une place équivalente à celle de la note plus un espace de texte blanc, mais surtout pour respecter la clarté du texte. Cela signifie que le programme s'accompagne d'un algorithme variant la pagination en fonction d'un nombre de lettres et de différentes notes possibles — en gardant la complexité des différents cas possibles, principalement lorsque l'utilisateur passe sans cesse à modifier son texte de base et ses notes. Les problèmes de coupure et de choix de présentation ne sont pas du tout évidents. Il faut parfois reporter la fin d'un texte, ou d'une phrase, ou d'un paragraphe sur la page suivante. Et cela suppose que l'on connaisse le contenu de cette page suivante qui a son tour posséder sa propre complexité. Le gestion des notes en bas de page de façon correcte n'est donc l'apanage des très bons traitements de texte.

La possibilité de réaliser un index d'impression des caractères spéciaux présente sous formes de microprocesseurs complémentaires (caractères, symboles, mathématiques) de définir un glissement d'impression des touches de fonction constituant des avantages présents sur la plupart des traitements de texte. Malheureusement il faut bien noter que l'impression d'un index n'est pas possible sur un texte très long, peut-être la seule raison que la plupart des traitements de texte du marché ralentissent lamentablement dès lors qu'un texte augmente de volume et qu'on n'écrit pas tout à la fin de ce dernier.

Les phases d'introduction de nouveaux paragraphes au milieu d'un texte long sont problématiques pour les bons conducteurs. Les traitements de texte semblent soudain avoir attrapé une grippe et courent le cent mètres dans une allure de marathon pour obséder. Cela tient au fait que les programmes recalculent tout un tas de choses simultanément au lieu de laisser ces tâches pour les phases d'impression ou d'échappage.

Dans certains d'entre eux, on contournera cette difficulté en demandant un « saut de page invisible », ce qui reproduit le système de la tâche du recopieur des débutants de page blanche ligne suivante. Cela introduit le calcul de décalage se répercutant sur toutes les pages postérieures à la position du curseur.

## ÉLÈVE TRAITEMENT DE TEXTE, AU TABLEAU

Un bon traitement de texte sait réaliser des tableaux. Il sait ordonner, réviser des croissances, planifier des tâches, et permettre des modifications au sein d'un tableau. Il permet de tout voir, de tout recopier, de tout copier les éléments des tableaux, les faisant ressortir davantage à des niveaux de pointe qu'à des niveaux de début.

L'ordonnement de la création de tableaux n'est que rarement été dominé par les auteurs de traitements de texte. La raison en est qu'un encodement est à la fois un fonction de la taille des tableaux et de la taille et du contenu du texte. Cela signifie qu'il faut débrayer les justifications, parce que les éléments du tableau possèdent dans la ligne une position absolue. Ils doivent impérativement concorder avec les éléments qui l'entourent sur les autres lignes. Les justifications de texte ne peuvent donc se faire qu'en laissant des espaces réservés au format variable.

La gestion d'encodement interne au tableau reste donc complexe. Les programmes sont en général très heureux lorsque leurs seuls seuls hiérarchiques qu'il faut à modifier sur la nécessité d'une excellente gestion de tableaux à l'intérieur des logiciels qui se sont en train de développer. Pour cette raison l'adaptation de la gestion des tableaux est une bonne mesure de la qualité globale d'un traitement de texte. On peut évaluer que la gestion de tableaux puisse se faire en deux étapes : — dans un premier temps, on définit un tableau de façon simple à travers des paramètres. Le tableau possèdera un nombre de lignes qui sera lui aussi fonction d'un paramètre.

— la suite des éléments de tableau se fera automatiquement au tableau lui-même pour être dans « au élément ». Cette priorité présente un avantage considérable en automatisant le transfert de données d'un programme à un autre. Une base de données ou un traitement de texte à l'intérieur de la forme du tableau. Si un élément est trop long pour rentrer dans la place qui lui est attribuée, il suffit de revenir à l'écran pour modifier ce qui se trouve à l'intérieur du tableau en réajustant automatiquement.

Malheureusement, cette technique n'est pas la seule qui permette de les traitements de texte, quelle que soit la machine. Il s'agit cependant d'un avantage important économique que, malgré sa nécessité, n'a pas encore été intégré. Ces spécifications, lorsqu'elles du vont être respectées, augmentent généralement la consommation de carte des

programmeurs. Si ces petites modifications sont intégrées dans votre traitement de texte favori, envoyez un paquet de café fort en grains à l'adresse imprimée sur le bon de garantie de votre logiciel.

## L'IMPÉRATIF WYSIWYG

La raison d'être d'un traitement de texte réside symbolique par le résultat final des aspects de présentation seront des éléments majeurs dans le choix d'un logiciel. Au point que pardonner quelques défauts à ceux qui savent privilégier une présentation impeccable.

Le wysiwyg est indispensable afin de visualiser directement sur écran ce qu'on obtiendra sur la feuille imprimée. Quelques traitements de texte ne le proposent pas. Il faut en attribuer la raison à leur vitesse. Les difficultés de programmation d'un traitement de texte wysiwyg sont à la fois de toutes les bonnes équipes même si cela complexifie à l'effort et est réservée aux amateurs de puzzles géométriques. Les logiciels professionnels, les styles, l'expression poly-

graphique, l'un ou l'autre d'avantage de place ou un « à la coupe » automatique des mots, la justification à droite comme à gauche, la numérotation automatique des pages avec rappel du numéro total de pages du document (3/12 signifie page 3 d'un document comportant une longueur totale de 12 pages) et la présence comprise d'entête et de bas de pages sont considérés depuis 1987 comme des progrès remarquables. Aujourd'hui, ces caractéristiques sont des banalités exigées de tout traitement de texte quel qu'il soit.

## TRAITEMENT DE TEXTE LIBRE SUR ATARI ?

Le succès d'Atari dans le domaine du traitement de texte ne peut être symbolisé par l'acquisition du Redacteur par le journal Libération et ses 80 postes de travail. Libération intensive d'un traitement de texte par des journalistes pressés qui ne peuvent pas toujours des spécialistes du clavier

ne serait pas du tout évidente et le couple logiciel/machine n'offrait une ergonomie excellente.

Chez Libération, quatre raisons principales ont présidé au choix de l'Atari. La plus importante tient peut-être à la qualité de l'écran qui offre une définition de 640x400 en noir et blanc, s'accommodant ainsi d'un grand confort d'utilisation. La robustesse des disquettes au format 3 1/2 pouces protégées dans une armure de plastique rigide a également joué un rôle. Le conviendrait du GEM et la facilité d'emploi de la souris ont agité leur poids aux arguments précédents. Enfin, la technologie Atari et le rapport qualité/prix excellent ont fait le reste. Ceux qui ont vu une seule d'une rédaction savent à quel point les notions de rangement, de classement et de tri sont des concepts d'avantage abstraits que concrètement applicables. Avec un traitement de texte, la gestion d'index et le classement des textes ou documents archivés ne pose pas de problèmes. La productivité personnelle du journaliste s'en trouve accrue, dans la limite où

## ME CONSERVER PRÉCIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST À L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ VOTRE CARTE D'IDENTIFICATION. ELLE EST GRATUITE ! PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...



LE N°1 DE LA REPARATION ET DES PIÈCES DÉTACHÉES DE MICRO-ORDINATEURS ET PÉRIPHÉRIQUES À VOTRE SERVICE

31 rue de Moulbeuge 75009 Paris. tel: 48 74 38 30

PRIORITÉ SUR LES RÉPARATIONS - REMISES SUR RÉPARATIONS EXTÉRIEURES ETC - UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO - ETC... HOT LINE : 48 74 38 30

\* Offrir valable jusqu'au 31 janvier 1989 (prix normal de la carte 105F)

31 rue de Moulbeuge 75009 Paris. tel: 48 74 38 30

DE LA MONTÉE 250 000

RECEVÉ

JE DESIRE... BON DE COMMANDE

NOM \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Carte postale \_\_\_\_\_

Code et type d'imprimante \_\_\_\_\_

157 07/89





2542



# MUSIQUE, MAESTRO!

Nous savons tous que notre fidèle ST n'a pas de défauts. Ajoutons qu'il ne lui manque même pas la parole. En effet, il est capable de reproduire sons et mélodies. Dans ce but, le moniteur est équipé d'un haut-parleur et d'un amplificateur basse fréquence. L'unité centrale dispose, elle, d'un circuit synthétiseur générant les signaux nécessaires sur trois voies indépendantes.

## SOUND

Cette instruction emploie quatre paramètres sur un son 8888 Hz, maximum à la 1010. Cinq paramètres sont attachés au terme SOUND.

- Le premier désigne le numéro du canal-générateur, il peut prendre la valeur 1, 2 ou 3.
- Le deuxième paramètre varie de 0 à 15 et règle la puissance du son émis (le zéro correspond au silence).
- Les paramètres trois et quatre sont indicatifs de la hauteur de la note d'est-à-dire sa fréquence. En sa reportant au solfège nous avons vu qu'une note chromatique est caractérisée de douze valeurs. Les gammes se succèdent par octaves, c'est-à-dire par le doublement de la fréquence, et ainsi de suite. La troisième paramètre est le numéro de la note (de 1 à 12), et le quatrième est le numéro de l'octave. Il y a huit octaves exploitables, ce qui donne un total de 96 notes.
- Le dernier paramètre correspond à la durée de la note exprimée en 1/30 de seconde. À noter que la valeur zéro donne de même une brève extinction de la note, la valeur maximale est limitée à 55 535, soit environ vingt-deux minutes !

## WAVE

Cinq paramètres caractérisent aussi cette instruction, cependant un seul est obligatoire. Il correspond à la mise en service, ou au retrait, des canaux sonores pilotés par SOUND.

- La valeur de ce paramètre peut être le terme WAVE est définie par un champ de six bits. De droite à gauche ce sont :
- son du canal 1
  - son du canal 2
  - son du canal 3
  - bruit sur canal 1
  - bruit sur canal 2
  - bruit sur canal 3

## UN PEU D'INFORMATIQUE

Si le solfège n'est le langage du compositeur, les instructions sont les commandes de l'instrument ST. Les "instructions musicales", si l'on peut dire, existent dans de nombreux Basic, dont le ST Basic et le Gb Basic. Dans ces deux langages se sont exercés les mêmes compositeurs. Deux instructions musicales sont disponibles et se nomment Sound et Wave.

## UN RIEN DE SOLFÈGE

La musique s'écrit sur une portée, ensemble de cinq lignes parallèles horizontales, sur ou entre lesquelles se placent les notes. Il y a principalement six types de notes : le ronde, le blanc, le noire, la croche et ses multiples. La position de la note sur la portée donne la hauteur du son. On nomme alors la note par la valeur.

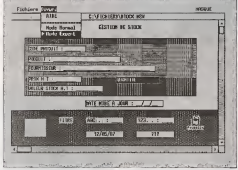
Le gamme courante est dite diatonique et contient douze valeurs. Ça sent du ré, mi, fa, sol, la, si, séparées d'un ton et les intermédiaires — ou demi-tons — obtenus par le jeu des dièses remontant la valeur de la note, ou des bémols qui la descendent.

Le gamme usuelle est aussi appelée chromatique car les douze demi-tons

processeur, n'a pas su supporter de tensions à la hauteur de ses qualités. En revanche, elle a bénéficié d'un excellent produit anglais : SuperBase Pro. Enfin, en ce qui concerne le graphisme l'embarquement GEM et les programmes nombreux qui l'accompagnent sont tout à fait privilégiés. Le fameux Windows sur PC ne fait que copier les avantages présents ici. De la création graphique à la capture d'écran, ses fonctionnalités figurent d'origine sur l'Atari. Même si le graphisme n'intervient encore que trop peu sur les ordinateurs de productivité personnelle, il enverra lui donner une part d'outlet plus importante que la définition des écrans permet déjà d'intégrer de véritables petites photos symbolisant les objets ou les données classifiées dans les bases de données.

Mais la productivité personnelle est également accrue par les progrès du matériel. Atari est actuellement au même prix que l'ancien, un disque dur 30 Mo à l'heure de 20 Mo. Un 60 Mo est prévu pour début 1989. Ajoutés aux extensions mémoire et aux écrans haute définition déjà disponibles (1 280 x 960

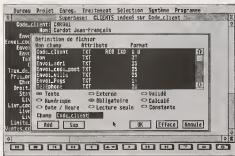
que Xavier Le Dur a réalisé sa maîtrise d'informatique sur le thème de l'ergonomie dans les produits informatiques.



chez Human Technologies à 19 000 F sans 12 pouces et 24 000 F pour les 24 pouces) ou nouveaux disques durs permettant, lorsque les prix se seront démocratisés, de franchir un nouveau pas en direction des hautes performances lorsqu'ils nous nous habitueront à les utiliser.

## GRAPHISME PRIVILÉGIÉ

L'offre graphique sur Atari est paradoxalement très ingrate. Cette machine possède même d'un excellent micro-



Enfin, pour les sociétés de service autant que pour l'ordinateur scolaire, SuperBase Pro dispose d'un langage DML (Database Management Language) pour architecturer des applications complexes. Ses 200 mots correspondent à ceux du Basic évolué. Ce DML, pour ceux qui décident de l'utiliser, est un puissant outil de productivité personnelle. Grâce à lui, un programmeur selon ses propres besoins, peut autant que accepté de lire en totale les 780 pages du mode d'emploi de cet excellent programme (Micro Application 2 450 F mc).

## INDUCTION

Induction diffuse-perl'upgrade présente des qualités et un prix inférieurs à ceux de SuperBase Pro. Il est moins facile d'exploiter et moins puissant. En revanche, son concept qualitatif (présentation 480 F) est très intéressant. Son point fort réside dans les liens visuels permettant de définir facilement les relations entre fichiers.

## JT BASE

Enfin, JT Base système monochrom doit être considéré lui aussi comme un excellent programme, intelligent conçu pour une petite gamme efficace celle de Jacques Tréve et Xavier Le Dur. Acceptant 85 000 fiches de 4 000 caractères, il offre un langage de requêtes, un générateur d'écritures et de rapport. Il est pratique parlant au niveau ergonomique. Pourquoi ? Peut être parce



Du fait de sa gratuité et de sa simplicité d'emploi, le minitel est devenu un outil de communication intéressant pour tous. De plus, les télécommunications ont eu la bonne idée d'ajouter une prise péri-informatique sur l'appareil. De ce fait, il est possible d'utiliser le modem du minitel avec un ordinateur (ST ou autre). Ce même modem intégré peut être employé avec succès pour un serveur vidéotext.

Quelques serveurs sont d'ores et déjà disponibles sur le marché. C'est le cas du multiserveur monovoie Cervin de la société Informatique et Nature.

## Le serveur monovoie CERVIN

Le logiciel s'installe sur une doublette facile comportant le nouveau TOS 98 en version disque (sur 512 ko de 5205T5 sont insuffisants pour l'utiliser avec le programme) un détecteur de sonnerie à placer dans le port cartouche, un câble de liaison avec la prise téléphonique de type gégone, un câble de liaison ST-minitel. Ce serveur nécessite l'utilisation d'un minitel 1b ou 10b, les minitel 1 ne pouvant pas certains codes utilisés par le logiciel (les possesseurs de minitel 1 devront l'échanger contre un nouveau modèle).

Cervin est réalisé entièrement en C sous GEM : il suffit en général d'utiliser les balises de sélection pour créer les arborescences de qui simplifie la création. Le logiciel est un multiserveur cela signifie qu'il est possible de créer un service comportant plusieurs serveurs, ayant leur organisation propre, et d'ajouter à tous d'un seul coup de clic un mot de passe. Leur nombre peut atteindre 1 000 unités, si bien sur la capacité mémoire le permet. Chaque serveur possède donc son arborescence particulière, ses pro-

pres pages (une page ne peut être appelée deux fois, même dans deux serveurs différents), ses forums et BALS.

### Les pages

Le nombre de pages est simplement limité par la taille de la mémoire de masse. Les pages utilisées peuvent provenir de n'importe quelle source pouvant à effet servir au standard Vidéotext, donc créées par un compositeur (non livré avec la machine), digitalisées (Galaxene Vidéotext) ou en ASCII. Chaque page contient, sans modifications apprises, un forum, une BAL, un module programme et un menu (au sommaire) comportant un nombre infini de choix de chemins.

### Les forums

Toute personne se connectant sur le serveur (avec ou sans BAL) peut lire et écrire sur une messagerie publique. Les pages de présentation du forum peuvent être reliées par l'opérateur. En effet, rien ne permet de différencier une page contenant un forum d'une page vide ou d'un sommaire. Les messages sont effacés tout par l'opérateur soit par la création du message s'il s'agit d'un

### Les boîtes aux lettres (BAL)

Il est possible de créer jusqu'à 2 000 boîtes aux lettres. Le nombre de messages dépend uniquement de la taille de la mémoire de masse (disquette ou disque dur). De même, ça pour le forum, la page de présentation d'un être créée par l'opérateur. La réponse directe aux messages certifiés est possible dès la lecture de la lettre par la touche Enter. Une fonction destruction des messages après lecture est disponible avec la touche Annulation.

### LES PLUS

- Un **journal cyclique** autorisant une visualisation continue d'une suite de pages et de défilable. Une temporisation particulière à chaque page doit alors être faite.

- La **déconnexion automatique** du serveur effectuée au bout de deux minutes si le connecté n'a pas utilisé son minitel pendant un temps. Malheureusement, il n'y a aucune limitation de temps de connexion possible et un utilisateur peut ainsi monopoliser un service durant des heures. C'est un peu gênant pour ce serveur monovoie de la RIT (Recherche Téléphonique Communauté) qui est assésé de créer un **quiescent** (appelé par la touche G) afin de ne pas être importuné plus d'un. Le G de ce cas de la même façon qu'un serveur.

- Tout **programme compilé est exécutable à partir d'une page quelconque**. Le logiciel ne demande que le logiciel gère toute déconnexion durant son utilisation.

- Grâce au TOS 98, le **programme bien qu'exploitant GEM, peut être lancé en automatique**. Des bandes de texte, amorcées d'une ligne sont configurables pour chaque serveur. Les données de publicité ne sont pas données.

### UN PRODUIT BIEN CONÇU

Cervin est un produit bien conçu, relativement facile à utiliser après la prise en main. Des efforts sont à fournir pour le manuel : manque de clarté, index inutilisable (par exemple référence à la page 47 bien que la doc ne comporte que 37 pages). Un petit éditeur de pages aurait été le bémol. Un rapport qualité/prix honorable.

Christophe Chastillon

Informatique et Nature - route de Calvallon 14440 Cabannes  
Tel. 06 96 20 04

### POUR

- Prix correct (990 F)
- Détecteur de sonnerie électronique
- Multiserveur
- Impression et exécution de programmes complexes, quel que soit le produit

### CONTRE

- Documentation succincte
- Prix d'éditeur de page même texte

# UN SERVEUR, PAR TOUTATX !

L'approche de Toutatix est totalement différente de celle de ses concurrents. Il est en effet présenté comme un langage spécifique autorisant des créations originales.

L'émulateur minitel écrit en assembleur est très rapide, mais son utilisation est moins pratique et moins complète que

### LES DIVERS PROGRAMMES

celle d'un logiciel dédié spécialement à l'émulation minitel beaucoup plus cher tel que Emulater.

L'éditeur Vidéotext permet de réaliser des pages très facilement et rapidement, même pour les pages dynamiques (comportant une animation) puisqu'il suffit de placer correctement le curseur et de sélectionner la taille, la couleur et le caractère avec quelques touches de contrôle. Le serveur est différent de tout ce qui se fait actuellement sur ST, car la création du serveur s'effectue sur un éditeur de texte à l'aide d'un langage. Le serveur utilise un langage appelé ATX (Automate d'un Vidéotext) qui Automate Intégré Vidéotext. Ce langage assez particulier ne possède pas de syntaxe qui permet de créer des arborescences. Les pages sont toutes aussi les pages graphiques (long et fastidieux) ; il possède une syntaxe relativement simple qui permet la réalisation de serveurs très spécifiques et facilement modifiables.

### BIENTÔT LE MULTIVOIE

Le logiciel est malheureusement pas encore en version finale. De plus, il paraît difficile d'utiliser le serveur sans le câble de sélection de sonnerie. Malgré cela, la puissance et la modularité du produit permettent déjà de belles réalisations aux programmeurs du développement débranchés. La société nous propose une version multivoie à bas prix.

Christophe Chastillon

Lude - 16, rue Daul 75011 Paris  
Tel. (1) 43 38 72 83

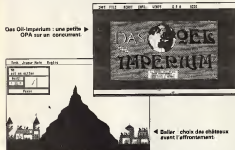
### POUR

- Prix intéressant
- Conception de serveur longue mais non facile
- CONTRÔLE
- Logiciel écrit en assembleur, donc en plein développement

Trois configurations sont proposées : le pack 1 junior, le pack 2 senior et le pack professionnel. Les prix sont respectivement de 299 F, 499 F, 699 F, 899 F, 1 099 F, 1 299 F, 1 499 F, 1 699 F, 1 899 F, 2 099 F, 2 299 F, 2 499 F, 2 699 F, 2 899 F, 3 099 F, 3 299 F, 3 499 F, 3 699 F, 3 899 F, 4 099 F, 4 299 F, 4 499 F, 4 699 F, 4 899 F, 5 099 F, 5 299 F, 5 499 F, 5 699 F, 5 899 F, 6 099 F, 6 299 F, 6 499 F, 6 699 F, 6 899 F, 7 099 F, 7 299 F, 7 499 F, 7 699 F, 7 899 F, 8 099 F, 8 299 F, 8 499 F, 8 699 F, 8 899 F, 9 099 F, 9 299 F, 9 499 F, 9 699 F, 9 899 F, 10 099 F, 10 299 F, 10 499 F, 10 699 F, 10 899 F, 11 099 F, 11 299 F, 11 499 F, 11 699 F, 11 899 F, 12 099 F, 12 299 F, 12 499 F, 12 699 F, 12 899 F, 13 099 F, 13 299 F, 13 499 F, 13 699 F, 13 899 F, 14 099 F, 14 299 F, 14 499 F, 14 699 F, 14 899 F, 15 099 F, 15 299 F, 15 499 F, 15 699 F, 15 899 F, 16 099 F, 16 299 F, 16 499 F, 16 699 F, 16 899 F, 17 099 F, 17 299 F, 17 499 F, 17 699 F, 17 899 F, 18 099 F, 18 299 F, 18 499 F, 18 699 F, 18 899 F, 19 099 F, 19 299 F, 19 499 F, 19 699 F, 19 899 F, 20 099 F, 20 299 F, 20 499 F, 20 699 F, 20 899 F, 21 099 F, 21 299 F, 21 499 F, 21 699 F, 21 899 F, 22 099 F, 22 299 F, 22 499 F, 22 699 F, 22 899 F, 23 099 F, 23 299 F, 23 499 F, 23 699 F, 23 899 F, 24 099 F, 24 299 F, 24 499 F, 24 699 F, 24 899 F, 25 099 F, 25 299 F, 25 499 F, 25 699 F, 25 899 F, 26 099 F, 26 299 F, 26 499 F, 26 699 F, 26 899 F, 27 099 F, 27 299 F, 27 499 F, 27 699 F, 27 899 F, 28 099 F, 28 299 F, 28 499 F, 28 699 F, 28 899 F, 29 099 F, 29 299 F, 29 499 F, 29 699 F, 29 899 F, 30 099 F, 30 299 F, 30 499 F, 30 699 F, 30 899 F, 31 099 F, 31 299 F, 31 499 F, 31 699 F, 31 899 F, 32 099 F, 32 299 F, 32 499 F, 32 699 F, 32 899 F, 33 099 F, 33 299 F, 33 499 F, 33 699 F, 33 899 F, 34 099 F, 34 299 F, 34 499 F, 34 699 F, 34 899 F, 35 099 F, 35 299 F, 35 499 F, 35 699 F, 35 899 F, 36 099 F, 36 299 F, 36 499 F, 36 699 F, 36 899 F, 37 099 F, 37 299 F, 37 499 F, 37 699 F, 37 899 F, 38 099 F, 38 299 F, 38 499 F, 38 699 F, 38 899 F, 39 099 F, 39 299 F, 39 499 F, 39 699 F, 39 899 F, 40 099 F, 40 299 F, 40 499 F, 40 699 F, 40 899 F, 41 099 F, 41 299 F, 41 499 F, 41 699 F, 41 899 F, 42 099 F, 42 299 F, 42 499 F, 42 699 F, 42 899 F, 43 099 F, 43 299 F, 43 499 F, 43 699 F, 43 899 F, 44 099 F, 44 299 F, 44 499 F, 44 699 F, 44 899 F, 45 099 F, 45 299 F, 45 499 F, 45 699 F, 45 899 F, 46 099 F, 46 299 F, 46 499 F, 46 699 F, 46 899 F, 47 099 F, 47 299 F, 47 499 F, 47 699 F, 47 899 F, 48 099 F, 48 299 F, 48 499 F, 48 699 F, 48 899 F, 49 099 F, 49 299 F, 49 499 F, 49 699 F, 49 899 F, 50 099 F, 50 299 F, 50 499 F, 50 699 F, 50 899 F, 51 099 F, 51 299 F, 51 499 F, 51 699 F, 51 899 F, 52 099 F, 52 299 F, 52 499 F, 52 699 F, 52 899 F, 53 099 F, 53 299 F, 53 499 F, 53 699 F, 53 899 F, 54 099 F, 54 299 F, 54 499 F, 54 699 F, 54 899 F, 55 099 F, 55 299 F, 55 499 F, 55 699 F, 55 899 F, 56 099 F, 56 299 F, 56 499 F, 56 699 F, 56 899 F, 57 099 F, 57 299 F, 57 499 F, 57 699 F, 57 899 F, 58 099 F, 58 299 F, 58 499 F, 58 699 F, 58 899 F, 59 099 F, 59 299 F, 59 499 F, 59 699 F, 59 899 F, 60 099 F, 60 299 F, 60 499 F, 60 699 F, 60 899 F, 61 099 F, 61 299 F, 61 499 F, 61 699 F, 61 899 F, 62 099 F, 62 299 F, 62 499 F, 62 699 F, 62 899 F, 63 099 F, 63 299 F, 63 499 F, 63 699 F, 63 899 F, 64 099 F, 64 299 F, 64 499 F, 64 699 F, 64 899 F, 65 099 F, 65 299 F, 65 499 F, 65 699 F, 65 899 F, 66 099 F, 66 299 F, 66 499 F, 66 699 F, 66 899 F, 67 099 F, 67 299 F, 67 499 F, 67 699 F, 67 899 F, 68 099 F, 68 299 F, 68 499 F, 68 699 F, 68 899 F, 69 099 F, 69 299 F, 69 499 F, 69 699 F, 69 899 F, 70 099 F, 70 299 F, 70 499 F, 70 699 F, 70 899 F, 71 099 F, 71 299 F, 71 499 F, 71 699 F, 71 899 F, 72 099 F, 72 299 F, 72 499 F, 72 699 F, 72 899 F, 73 099 F, 73 299 F, 73 499 F, 73 699 F, 73 899 F, 74 099 F, 74 299 F, 74 499 F, 74 699 F, 74 899 F, 75 099 F, 75 299 F, 75 499 F, 75 699 F, 75 899 F, 76 099 F, 76 299 F, 76 499 F, 76 699 F, 76 899 F, 77 099 F, 77 299 F, 77 499 F, 77 699 F, 77 899 F, 78 099 F, 78 299 F, 78 499 F, 78 699 F, 78 899 F, 79 099 F, 79 299 F, 79 499 F, 79 699 F, 79 899 F, 80 099 F, 80 299 F, 80 499 F, 80 699 F, 80 899 F, 81 099 F, 81 299 F, 81 499 F, 81 699 F, 81 899 F, 82 099 F, 82 299 F, 82 499 F, 82 699 F, 82 899 F, 83 099 F, 83 299 F, 83 499 F, 83 699 F, 83 899 F, 84 099 F, 84 299 F, 84 499 F, 84 699 F, 84 899 F, 85 099 F, 85 299 F, 85 499 F, 85 699 F, 85 899 F, 86 099 F, 86 299 F, 86 499 F, 86 699 F, 86 899 F, 87 099 F, 87 299 F, 87 499 F, 87 699 F, 87 899 F, 88 099 F, 88 299 F, 88 499 F, 88 699 F, 88 899 F, 89 099 F, 89 299 F, 89 499 F, 89 699 F, 89 899 F, 90 099 F, 90 299 F, 90 499 F, 90 699 F, 90 899 F, 91 099 F, 91 299 F, 91 499 F, 91 699 F, 91 899 F, 92 099 F, 92 299 F, 92 499 F, 92 699 F, 92 899 F, 93 099 F, 93 299 F, 93 499 F, 93 699 F, 93 899 F, 94 099 F, 94 299 F, 94 499 F, 94 699 F, 94 899 F, 95 099 F, 95 299 F, 95 499 F, 95 699 F, 95 899 F, 96 099 F, 96 299 F, 96 499 F, 96 699 F, 96 899 F, 97 099 F, 97 299 F, 97 499 F, 97 699 F, 97 899 F, 98 099 F, 98 299 F, 98 499 F, 98 699 F, 98 899 F, 99 099 F, 99 299 F, 99 499 F, 99 699 F, 99 899 F, 100 099 F, 100 299 F, 100 499 F, 100 699 F, 100 899 F, 101 099 F, 101 299 F, 101 499 F, 101 699 F, 101 899 F, 102 099 F, 102 299 F, 102 499 F, 102 699 F, 102 899 F, 103 099 F, 103 299 F, 103 499 F, 103 699 F, 103 899 F, 104 099 F, 104 299 F, 104 499 F, 104 699 F, 104 899 F, 105 099 F, 105 299 F, 105 499 F, 105 699 F, 105 899 F, 106 099 F, 106 299 F, 106 499 F, 106 699 F, 106 899 F, 107 099 F, 107 299 F, 107 499 F, 107 699 F, 107 899 F, 108 099 F, 108 299 F, 108 499 F, 108 699 F, 108 899 F, 109 099 F, 109 299 F, 109 499 F, 109 699 F, 109 899 F, 110 099 F, 110 299 F, 110 499 F, 110 699 F, 110 899 F, 111 099 F, 111 299 F, 111 499 F, 111 699 F, 111 899 F, 112 099 F, 112 299 F, 112 499 F, 112 699 F, 112 899 F, 113 099 F, 113 299 F, 113 499 F, 113 699 F, 113 899 F, 114 099 F, 114 299 F, 114 499 F, 114 699 F, 114 899 F, 115 099 F, 115 299 F, 115 499 F, 115 699 F, 115 899 F, 116 099 F, 116 299 F, 116 499 F, 116 699 F, 116 899 F, 117 099 F, 117 299 F, 117 499 F, 117 699 F, 117 899 F, 118 099 F, 118 299 F, 118 499 F, 118 699 F, 118 899 F, 119 099 F, 119 299 F, 119 499 F, 119 699 F, 119 899 F, 120 099 F, 120 299 F, 120 499 F, 120 699 F, 120 899 F, 121 099 F, 121 299 F, 121 499 F, 121 699 F, 121 899 F, 122 099 F, 122 299 F, 122 499 F, 122 699 F, 122 899 F, 123 099 F, 123 299 F, 123 499 F, 123 699 F, 123 899 F, 124 099 F, 124 299 F, 124 499 F, 124 699 F, 124 899 F, 125 099 F, 125 299 F, 125 499 F, 125 699 F, 125 899 F, 126 099 F, 126 299 F, 126 499 F, 126 699 F, 126 899 F, 127 099 F, 127 299 F, 127 499 F, 127 699 F, 127 899 F, 128 099 F, 128 299 F, 128 499 F, 128 699 F, 128 899 F, 129 099 F, 129 299 F, 129 499 F, 129 699 F, 129 899 F, 130 099 F, 130 299 F, 130 499 F, 130 699 F, 130 899 F, 131 099 F, 131 299 F, 131 499 F, 131 699 F, 131 899 F, 132 099 F, 132 299 F, 132 499 F, 132 699 F, 132 899 F, 133 099 F, 133 299 F, 133 499 F, 133 699 F, 133 899 F, 134 099 F, 134 299 F, 134 499 F, 134 699 F, 134 899 F, 135 099 F, 135 299 F, 135 499 F, 135 699 F, 135 899 F, 136 099 F, 136 299 F, 136 499 F, 136 699 F, 136 899 F, 137 099 F, 137 299 F, 137 499 F, 137 699 F, 137 899 F, 138 099 F, 138 299 F, 138 499 F, 138 699 F, 138 899 F, 139 099 F, 139 299 F, 139 499 F, 139 699 F, 139 899 F, 140 099 F, 140 299 F, 140 499 F, 140 699 F, 140 899 F, 141 099 F, 141 299 F, 141 499 F, 141 699 F, 141 899 F, 142 099 F, 142 299 F, 142 499 F, 142 699 F, 142 899 F, 143 099 F, 143 299 F, 143 499 F, 143 699 F, 143 899 F, 144 099 F, 144 299 F, 144 499 F, 144 699 F, 144 899 F, 145 099 F, 145 299 F, 145 499 F, 145 699 F, 145 899 F, 146 099 F, 146 299 F, 146 499 F, 146 699 F, 146 899 F, 147 099 F, 147 299 F, 147 499 F, 147 699 F, 147 899 F, 148 099 F, 148 299 F, 148 499 F, 148 699 F, 148 899 F, 149 099 F, 149 299 F, 149 499 F, 149 699 F, 149 899 F, 150 099 F, 150 299 F, 150 499 F, 150 699 F, 150 899 F, 151 099 F, 151 299 F, 151 499 F, 151 699 F, 151 899 F, 152 099 F, 152 299 F, 152 499 F, 152 699 F, 152 899 F, 153 099 F, 153 299 F, 153 499 F, 153 699 F, 153 899 F, 154 099 F, 154 299 F, 154 499 F, 154 699 F, 154 899 F, 155 099 F, 155 299 F, 155 499 F, 155 699 F, 155 899 F, 156 099 F, 156 299 F, 156 499 F, 156 699 F, 156 899 F, 157 099 F, 157 299 F, 157 499 F, 157 699 F, 157 899 F, 158 099 F, 158 299 F, 158 499 F, 158 699 F, 158 899 F, 159 099 F, 159 299 F, 159 499 F, 159 699 F, 159 899 F, 160 099 F, 160 299 F, 160 499 F, 160 699 F, 160 899 F, 161 099 F, 161 299 F, 161 499 F, 161 699 F, 161 899 F, 162 099 F, 162 299 F, 162 499 F, 162 699 F, 162 899 F, 163 099 F, 163 299 F, 163 499 F, 163 699 F, 163 899 F, 164 099 F, 164 299 F, 164 499 F, 164 699 F, 164 899 F, 165 099 F, 165 299 F, 165 499 F, 165 699 F, 165 899 F, 166 099 F, 166 299 F, 166 499 F, 166 699 F, 166 899 F, 167 099 F, 167 299 F, 167 499 F, 167 699 F, 167 899 F, 168 099 F, 168 299 F, 168 499 F, 168 699 F, 168 899 F, 169 099 F, 169 299 F, 169 499 F, 169 699 F, 169 899 F, 170 099 F, 170 299 F, 170 499 F, 170 699 F, 170 899 F, 171 099 F, 171 299 F, 171 499 F, 171 699 F, 171 899 F, 172 099 F, 172 299 F, 172 499 F, 172 699 F, 172 899 F, 173 099 F, 173 299 F, 173 499 F, 173 699 F, 173 899 F, 174 099 F, 174 299 F, 174 499 F, 174 699 F, 174 899 F, 175 099 F, 175 299 F, 175 499 F, 175 699 F, 175 899 F, 176 099 F, 176 299 F, 176 499 F, 176 699 F, 176 899 F, 177 099 F, 177 299 F, 177 499 F, 177 699 F, 177 899 F, 178 099 F, 178 299 F, 178 499 F, 178 699 F, 178 899 F, 179 099 F, 179 299 F, 179 499 F, 179 699 F, 179 899 F, 180 099 F, 180 299 F, 180 499 F, 180 699 F, 180 899 F, 181 099 F, 181 299 F, 181 499 F, 181 699 F, 181 899 F, 182 099 F, 182 299 F, 182 499 F, 182 699 F, 182 899 F, 183 099 F, 183 299 F, 183 499 F, 183 699 F, 183 899 F, 184 099 F, 184 299 F, 184 499 F, 184 699 F, 184 899 F, 185 099 F, 185 299 F, 185 499 F, 185 699 F, 185 899 F, 186 099 F, 186 299 F, 186 499 F, 186 699 F, 186 899 F, 187 099 F, 187 299 F, 187 499 F, 187 699 F, 187 899 F, 188 099 F, 188 299 F, 188 499 F, 188 699 F, 188 899 F, 189 099 F, 189 299 F, 189 499 F, 189 699 F, 189 899 F, 190 099 F, 190 299 F, 190 499 F, 190 699 F, 190 899 F, 191 099 F, 191 299 F, 191 499 F, 191 699 F, 191 899 F, 192 099 F, 192 299 F, 192 499 F, 192 699 F, 192 899 F, 193 099 F, 193 299 F, 193 499 F, 193 699 F, 193 899 F, 194 099 F, 194 29

# UN ŒIL DANS LE DOMAINE PUBLIC

Les logiciels du domaine public sont caractérisés par leur libre utilisation, aucun droit ne protégeant leur duplication et leur diffusion. S'ensuit qu'il est possible d'obtenir des logiciels, parfois excellents, à des prix plancher. Intéressés par ces "freeware", nous en avons examinés de plus près quelques-uns.



Das Ork-Imperium : une petite OPA sur un document.

Les portants ont été choisis parmi les DonPubs de la Station Informatique. L'égide : Station graphique, bureautique, Jeux. Cet Jeu M. Chaque boîte comprend deux disquettes, le mode d'emploi et les instructions nécessaires. Commencé par les jeux.

## ARRÊT JEUX

**STATION CVC** pour couleur : A peine notre stéthoscope posé sur **Kreber** — la première disquette — nous avons reconnu des ses premiers battements, un jeu à échecs type Checkmate, mais traduit en français et auquel rien ne manque. La deuxième disquette propose trois jeux en couleurs. **Score 42**, dont le but consiste à aligner quatre de vos pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Plus bon original on joue contre l'ordinateur.

— **Firestorm** : un petit jeu de vases ou de médailles, autres tout vides.

— **Azerion** présente plus d'intérêt. S'il n'est pas non plus nouveau (en fait, une réédition du *Bosconen* à l'ordinateur), il est resté avec plus de soin. Le principe est de descendre tout ce qui est contenu dans un sas à deux dimensions dans lequel on se promène avec un déplacement type "asteroïde". Le scrolling est sans reproche. Le vaisseau possède des armes de protection qui diminuent à chaque coup reçu, et un laser qui, à l'instar d'un laser, chauffe et devient incandescent.

**STATION M** propose des jeux monochromes. **Pelle-mêle** on trouve un "tode runner" **On-up Manager** une simulation de gestion d'écologie de formule 1 est un sujet nouveau sur ST. Avec un budget de départ, il faut d'abord acheter les pièces détachées des voitures, enfin de les construire et de

les réparer, ou payer les pièces. Après vous devez finir les investissements faits en remplaçant des courses. Quelques événements aléatoires surviennent cependant : comme le feu dans les ateliers, ou un constructeur qui fait son de ses dernières nouveautés. Le jeu aurait gagné à faire entrer plus d'actions en action.

— **Maze** pour dessiner des labyrinthes, plus vraiment pénal. — **Des Océan** : un jeu de simulation économique pour deux à huit joueurs dans lequel vous devez les à la tête d'une compagnie pétrolière, vous devez au bout de trente années posséder le plus gros capital possible. Pour cela, vous achetez des champs de pétrole du matériel de prospection, des critères etc. Pour rentabiliser vos investissements, trouvez du pétrole dans les années qui suivent, sinon c'est la felle.

Il est possible de jouer sur les prix de vente et d'achat avec votre matériel de prospection. Ces événements aléatoires rendent difficile votre parcours. Et en fin de vos conversations vous gagnez, non de plus simple que de lancer une petite OPA, pour prendre le contrôle d'une de ses compagnies. Voici pour la première disquette.

La deuxième fait entendre des battements des cornes.

— **Menie** et **Muncher** sont des jeux pas très heureux du célèbre *Pecunia*.

— **et Mogorod** est le frère jumeau du très vieux *Asteroid*. Ce dernier marche également en couleur, et il le fait même très bien.

— **Beller** est un jeu de tir au canon monochrome, original et bien conçu. Aux classiques règles de l'angle de visée et la charge de poudre, on a ajouté la gestion d'un sortilège (l'engin sera réparer le canon, à acheter de la poudre et des boulets. L'engin provient des impôts prélevés sur les joueurs, et il est toujours possible de les augmenter, mais alors, le nombre des joueurs baisse ainsi que le revenu des impôts.

Les effets des coups au but sont différents : l'un fait le boulet touche la réserve de munition, le trésorier ou le roi, prendant dans chaque château. Dans le dernier cas, la partie tourne court. Un choix de château pour chaque joueur est disponible au départ. On joue seul ou à deux.

— **Je termine** par un jeu de roulette. **Roulette** simple et classique. La plupart des jeux sont d'origine allemande et les traductions, parfois perfectibles des instructions, laissent apparaître des sous-entendus linguistiques surprenants au premier abord.

## ARRÊT BUREAU

La Station bureautique propose un traitement de texte en accessoire de bu-

reau. **Newword** Sa présentation originale cache malheureusement un jeu d'aventure. En effet, aucune application des commandes et instructions n'a pu être découverte à ce jour. Le seul petit jeu que nous ayons eu qu'il ne semble pas plaire à l'impressioniste.

On trouve également un tableau **Opus** ainsi que plusieurs utilitaires destinés à l'impression (configuration de l'imprimante), à la gestion des fichiers ou à leur lecture en format ASCII, comme **DeskNet** (d'utilisation reste encore mystérieuse). Une horloge et une alarme sont également présentes. Un programme d'intérêt limité se destine à l'impression de documents *Regent Word* (en deux colonnes) — traitement de texte peut être très répandu en Alle-

magne ou en Grande-Bretagne, mais probablement inconnu chez nous.

## ARRÊT GRAPHISME

La Station graphique contient un logiciel de DAO au nom pas vraiment évocateur **PPMOT** (pour *Public Painter Monochrome V1.0*). C'est un logiciel de graphique monochrome simple à employer. Le répertoire des commandes est court mais complet. On trouve la fonction loupe, agrandissement, miroir, et l'asse. Un système pratique sert à charger des fontes de caractères. Il permet la visualisation avec chargement et définit le sens de l'écriture, de haut en bas, en vertical, par exemple. C'est étonnant des manipulations apprises, qui diffèrent sou-

vent les caractères. Quelques dessins sont proposés également. Les formats A3 et A4 sont possibles. L'impression n'est pas prévue sur une imprimante laser. La deuxième disquette contient des fontes (un nombre de 35) ainsi que d'autres dessins. On trouve aussi un utilitaire permettant d'utiliser des fontes *Degas* dans *Public Painter Monochrome* (*Degafont*). Les disquettes sont vendues 45 francs (30 pour les adhérents à Station), ce qui n'est vraiment pas cher, même en tenant compte des programmes peu intéressants. Les Stations vont, elles, entre 70 et 120 francs.

**H.B.**  
Station Informatique — 2, rue Remon-  
tée 75018 Paris

# .. Guide des Spécialistes ATARI ..

06 CAGNES/MER - ANTIGES

UN NOUVEAU  
**GAME'S**  
LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX  
LE 15 DECEMBRE 1988  
67, Bd du Maréchal Juin  
Tél. : 93.22.55.21

78 VELIZY/SAINT-QUENTIN

SPECIALISTES  
ATARI  
\*  
\*  
\*  
Si vous souhaitez figurer  
dans ce guide, contactez :  
**MICK** au  
43.98.22.22

**GAME'S**  
LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX  
Centre Commercial Valley  
Tél. : 34.65.18.81  
Centre Commercial St-Quentin-Vill.  
Tél. : 30.57.13.43

93 PANTIN

**B.B.S.**  
DISTRIBUTEUR ATARI  
GRAND PUBLIC & MUSIQUE PROFESSIONNEL  
DEVELOPPEMENT VERTICAL  
TOUTE LA GAMME ATARI & HENGSTLER

44 94010 NANTES DELLESTOIT  
TEL. 40 40 40 40 FAX 40 40 40 40  
METRO : BOUTE DE PIERRE

94 MAISONS ALFORT

Vidéo Informatique Familiale



44 94010 NANTES DELLESTOIT  
TEL. 40 40 40 40 FAX 40 40 40 40

# PRINTWARE L'IMPRESSION PERSONALISÉE

La série des Printwares comporte divers petits programmes vous aidant à mieux exploiter les possibilités de votre imprimante dans des travaux type impression de cartes de vœux, création de papier à en-tête, etc. Ces logiciels ressemblent étrangement au programme bien connu Printmaster découpé en divers petits modules; ils sont chacun pratiquement spécialisés dans une seule tâche.

**T**ous ces modules permettent, en outre, d'appliquer des effets de mise en page à vos créations de cartes de vœux, création de notes et bannières, enfin création de calendriers et de cartes à en-tête.

## LES CARTES DE VŒUX

Le premier logiciel — **Let's make greeting cards** — permet la réalisation de cartes de vœux. Chaque carte se compose d'un texte et de deux dessins si souhaitable en relation avec le but de la carte, le tout entouré d'une bordure. Une carte d'anniversaire comportera par exemple une bordure très gaie, de coloré, un ou plusieurs dessins de gâteaux d'anniversaire et le texte "Joyeux anniversaire" répété sur un recto et un verso, parce qu'il y a deux types de cartes (comme un petit livret). L'autre restant vierge pour que vous puissiez écrire un texte.

Toutes les adresses ou des menus d'utilisation sont GEM, démarrage à l'écriture, le tout avec les fichiers du bloc curseur. Retour valide une option alors que Escape permet de revenir à l'opération précédente. La force du programme est de produire une bibliothèque de bordures, dessins en tout genre, ainsi que sept polices de caractères. De plus, l'utilisateur peut imprimer motifs et textes à différents endroits, en plusieurs tailles et en un nombre d'exemplaires variable. La carte créée apparaît à l'écran telle qu'elle sera une fois imprimée; vous pouvez alors sauvegarder votre travail, imprimer une feuille de carton

légé, donner l'impression puis découper le résultat.

## NOTES ET BANNIÈRES

Le deuxième Printware — **Let's make signs and banners** — offre la possibilité de créer des notes informatives et des bannières au drapeau en grand format. Le principe d'utilisation est très simple au programme précédent. La création des notes reprend le principe de celui des cartes de vœux mais sans la composition d'un verso. Pour créer les bannières, il faut choisir une image graphique, et ensuite taper le texte désiré avec le police de caractères sélectionnée. À l'impression, utiliser soigneusement du papier listing car cela s'effectue en travers sur plusieurs feuilles de suite.



## CALENDRIERS ET PAPIER À EN-TÊTE

La dernière disquette Printware — **Let's make calendars and stationery** — sert à fabriquer des calendriers et du papier à en-tête personnalisés. Elle utilise toujours les mêmes polices, dessins et système de menu que les autres.

Les calendriers imprimables peuvent être mensuels ou hebdomadaires. Ils incorporent bien sûr les petites graphiques communes à toute cette série. Il est également possible d'insérer dans les cases des jours pour rappeler les événements importants ("Day's Memo"). Le papier à en-tête lui est créé très simplement par impression d'un ou plusieurs motifs ainsi que d'un texte en haut d'une feuille standard.

Pour en finir avec la gamme Printwares, rappelons l'existence de deux disquettes d'extension: **Art Library 1 et 2** qui offrent des nouveaux dessins exploitables avec tous les programmes de la gamme. 77 nouvelles formes pour Art 1 et 79 pour Art 2. Damage qui n'y est pas explicitement sur ces disques de nouveaux types de bordure et d'autres polices de caractères.

Ces logiciels fonctionnent bien, mais, comme tout logiciel, ils ont quelques défauts. Tout d'abord, il n'y a pas d'éditeur de mots pour créer ses propres programmes graphiques (il faut passer celui de Printmaster 7). Les drivers d'imprimante fournis suffisent pour les neuf seules tailles et quelques 24 angles, mais ne supportent pas l'impression laser. Enfin, le système de retour en arrière par Escape est très limité: si on a écrit, on ne peut modifier une bordure alors que l'on se trouve à la phase d'impression, on devra recommencer toute la chaîne avec les accès directs l'éditeur qui s'ensuivent.

**A L.**  
Wings — 67, rue de Charonne  
75001 Paris Tél. (1) 48 07 08 29

# LES BRUITS

En plus des sons musicaux le ST est capable de générer des bruits: le signal de chaque voix peut être un son pur, un bruit pur ou le mélange des deux, ainsi que nous l'avons vu à propos de l'imitation des instruments à percussion.

**O**n peut obtenir des bruits par des simples instructions. Basic, mais, en fait, en Basic, on ne contrôle que l'activation du bruit sur les voix, par le premier paramètre de WAVE. On a un meilleur contrôle en écrivant directement dans les registres du circuit sonore.

**ÉCRITURE DIRECTE DANS LES REGISTRES SONORES**  
Cette écriture est possible en Basic, mais elle ne se fait pas aussi simplement que POKE adresses, donnée. Il faut procéder indirectement par deux POKE successifs:

POKE &HFF800,N° du registre voulu

puis

POKE &HFF802, donnée

Les valeurs sont sur un octet. On trouvera à l'annexe II un schéma dit par bit des quatorze registres utiles du circuit sonore. Nous résumons les plus importants ici:

numéro	rôle
0	Partie basse de la période musicale, voix 1
1	Partie haute, Si P=80+256*RI, RI=ce qui est environ 125000/P
2-3	Même chose pour voix 2
4-5	Même chose pour voix 3
6	Période du générateur de bruit en 800èmes de seconde
7	Activation bruits et voix (par un bit 0 en position 0 1 2 son voix 1 2 3) ou en position 3 4 5 (bruit)
8	Made et volume voix 1
9	Idem voix 2
10	Idem voix 3
11	Partie basse de la période d'enveloppe
12	Partie haute, Si pe=RI+256*RI3, RI=7800/pe
13	Forme d'enveloppe (les numéros correspondent à la figure donnée précédemment dans le chapitre)

Voici, par exemple, un programme qui imite un coup de feu:

```
10 AD=&HFF800:AE=&HFF802
20 POKE AD,POKE AE,15 FREQUENCE CENTRALE DU BRUIT
30 POKE AD,POKE AE,16 ACTIVE ENVELOPPE VOIX 1
```

40 POKE AD,12 POKE AE,16 PERIODE ENVELOPPE  
50 POKE AD,13 POKE AE,1 FORME ENVELOPPE 1  
60 POKE AD,14 POKE AE,17 BRUIT PUR SUR VOIX 1

Nous vous conseillons d'expérimenter; changez la forme d'enveloppe, la fréquence centrale. Passez aux enveloppes périodiques pour des pétarades...

En fonction des valeurs du registre 6 (elles doivent être comprises entre 0 et 31), on a les effets suivants:

0-1	sifflements
2-4	réacteurs, fuites de gaz
5-8	tempête, tonne-éclame
9-16	vent
17-22	machines, explosions
23-31	avions, grondements

D'autres effets peuvent s'obtenir en faisant varier les différents paramètres au cours du temps (par exemple, faire varier la fréquence). La seule limite est votre propre imagination...

## EXERCICE: FAITES UN BRUIT D'AVION

Nous avons maintenant un panorama assez complet des possibilités musicales de l'ATARI ST et des techniques permettant de les mettre en œuvre. Bien sûr les programmes que nous avons cités, sont perfectibles et nous vous conseillons de vous y exercer. On peut ajouter quelques fonctions à l'interprète de partitions; on peut aussi le modifier, par exemple ne pas répéter pour chaque note, l'instruction WAVE d'activation des voix: cela donnerait des notes plus liées les unes aux autres, mais inversement, cela prive de l'articulation que donne la méthode que nous avons suivie. En fait, il faudrait que le choix soit possible à la demande de la manière aussi qu'il n'y a pas de panacée en programmation.

20 POKE AD,15 POKE AE,16  
30 POKE AD,16 POKE AE,17  
40 POKE AD,17 POKE AE,18  
50 POKE AD,18 POKE AE,19  
60 POKE AD,19 POKE AE,20  
70 POKE AD,20 POKE AE,21  
80 POKE AD,21 POKE AE,22  
90 POKE AD,22 POKE AE,23  
100 POKE AD,23 POKE AE,24  
110 POKE AD,24 POKE AE,25  
120 POKE AD,25 POKE AE,26  
130 POKE AD,26 POKE AE,27  
140 POKE AD,27 POKE AE,28  
150 POKE AD,28 POKE AE,29  
160 POKE AD,29 POKE AE,30  
170 POKE AD,30 POKE AE,31  
180 POKE AD,31 POKE AE,32  
190 POKE AD,32 POKE AE,33  
200 POKE AD,33 POKE AE,34  
210 POKE AD,34 POKE AE,35  
220 POKE AD,35 POKE AE,36  
230 POKE AD,36 POKE AE,37  
240 POKE AD,37 POKE AE,38  
250 POKE AD,38 POKE AE,39  
260 POKE AD,39 POKE AE,40  
270 POKE AD,40 POKE AE,41  
280 POKE AD,41 POKE AE,42  
290 POKE AD,42 POKE AE,43  
300 POKE AD,43 POKE AE,44  
310 POKE AD,44 POKE AE,45  
320 POKE AD,45 POKE AE,46  
330 POKE AD,46 POKE AE,47  
340 POKE AD,47 POKE AE,48  
350 POKE AD,48 POKE AE,49  
360 POKE AD,49 POKE AE,50  
370 POKE AD,50 POKE AE,51  
380 POKE AD,51 POKE AE,52  
390 POKE AD,52 POKE AE,53  
400 POKE AD,53 POKE AE,54  
410 POKE AD,54 POKE AE,55  
420 POKE AD,55 POKE AE,56  
430 POKE AD,56 POKE AE,57  
440 POKE AD,57 POKE AE,58  
450 POKE AD,58 POKE AE,59  
460 POKE AD,59 POKE AE,60  
470 POKE AD,60 POKE AE,61  
480 POKE AD,61 POKE AE,62  
490 POKE AD,62 POKE AE,63  
500 POKE AD,63 POKE AE,64  
510 POKE AD,64 POKE AE,65  
520 POKE AD,65 POKE AE,66  
530 POKE AD,66 POKE AE,67  
540 POKE AD,67 POKE AE,68  
550 POKE AD,68 POKE AE,69  
560 POKE AD,69 POKE AE,70  
570 POKE AD,70 POKE AE,71  
580 POKE AD,71 POKE AE,72  
590 POKE AD,72 POKE AE,73  
600 POKE AD,73 POKE AE,74  
610 POKE AD,74 POKE AE,75  
620 POKE AD,75 POKE AE,76  
630 POKE AD,76 POKE AE,77  
640 POKE AD,77 POKE AE,78  
650 POKE AD,78 POKE AE,79  
660 POKE AD,79 POKE AE,80  
670 POKE AD,80 POKE AE,81  
680 POKE AD,81 POKE AE,82  
690 POKE AD,82 POKE AE,83  
700 POKE AD,83 POKE AE,84  
710 POKE AD,84 POKE AE,85  
720 POKE AD,85 POKE AE,86  
730 POKE AD,86 POKE AE,87  
740 POKE AD,87 POKE AE,88  
750 POKE AD,88 POKE AE,89  
760 POKE AD,89 POKE AE,90  
770 POKE AD,90 POKE AE,91  
780 POKE AD,91 POKE AE,92  
790 POKE AD,92 POKE AE,93  
800 POKE AD,93 POKE AE,94  
810 POKE AD,94 POKE AE,95  
820 POKE AD,95 POKE AE,96  
830 POKE AD,96 POKE AE,97  
840 POKE AD,97 POKE AE,98  
850 POKE AD,98 POKE AE,99  
860 POKE AD,99 POKE AE,100  
870 POKE AD,100 POKE AE,101  
880 POKE AD,101 POKE AE,102  
890 POKE AD,102 POKE AE,103  
900 POKE AD,103 POKE AE,104  
910 POKE AD,104 POKE AE,105  
920 POKE AD,105 POKE AE,106  
930 POKE AD,106 POKE AE,107  
940 POKE AD,107 POKE AE,108  
950 POKE AD,108 POKE AE,109  
960 POKE AD,109 POKE AE,110  
970 POKE AD,110 POKE AE,111  
980 POKE AD,111 POKE AE,112  
990 POKE AD,112 POKE AE,113  
1000 POKE AD,113 POKE AE,114  
1010 POKE AD,114 POKE AE,115  
1020 POKE AD,115 POKE AE,116  
1030 POKE AD,116 POKE AE,117  
1040 POKE AD,117 POKE AE,118  
1050 POKE AD,118 POKE AE,119  
1060 POKE AD,119 POKE AE,120  
1070 POKE AD,120 POKE AE,121  
1080 POKE AD,121 POKE AE,122  
1090 POKE AD,122 POKE AE,123  
1100 POKE AD,123 POKE AE,124  
1110 POKE AD,124 POKE AE,125  
1120 POKE AD,125 POKE AE,126  
1130 POKE AD,126 POKE AE,127  
1140 POKE AD,127 POKE AE,128  
1150 POKE AD,128 POKE AE,129  
1160 POKE AD,129 POKE AE,130  
1170 POKE AD,130 POKE AE,131  
1180 POKE AD,131 POKE AE,132  
1190 POKE AD,132 POKE AE,133  
1200 POKE AD,133 POKE AE,134  
1210 POKE AD,134 POKE AE,135  
1220 POKE AD,135 POKE AE,136  
1230 POKE AD,136 POKE AE,137  
1240 POKE AD,137 POKE AE,138  
1250 POKE AD,138 POKE AE,139  
1260 POKE AD,139 POKE AE,140  
1270 POKE AD,140 POKE AE,141  
1280 POKE AD,141 POKE AE,142  
1290 POKE AD,142 POKE AE,143  
1300 POKE AD,143 POKE AE,144  
1310 POKE AD,144 POKE AE,145  
1320 POKE AD,145 POKE AE,146  
1330 POKE AD,146 POKE AE,147  
1340 POKE AD,147 POKE AE,148  
1350 POKE AD,148 POKE AE,149  
1360 POKE AD,149 POKE AE,150  
1370 POKE AD,150 POKE AE,151  
1380 POKE AD,151 POKE AE,152  
1390 POKE AD,152 POKE AE,153  
1400 POKE AD,153 POKE AE,154  
1410 POKE AD,154 POKE AE,155  
1420 POKE AD,155 POKE AE,156  
1430 POKE AD,156 POKE AE,157  
1440 POKE AD,157 POKE AE,158  
1450 POKE AD,158 POKE AE,159  
1460 POKE AD,159 POKE AE,160  
1470 POKE AD,160 POKE AE,161  
1480 POKE AD,161 POKE AE,162  
1490 POKE AD,162 POKE AE,163  
1500 POKE AD,163 POKE AE,164  
1510 POKE AD,164 POKE AE,165  
1520 POKE AD,165 POKE AE,166  
1530 POKE AD,166 POKE AE,167  
1540 POKE AD,167 POKE AE,168  
1550 POKE AD,168 POKE AE,169  
1560 POKE AD,169 POKE AE,170  
1570 POKE AD,170 POKE AE,171  
1580 POKE AD,171 POKE AE,172  
1590 POKE AD,172 POKE AE,173  
1600 POKE AD,173 POKE AE,174  
1610 POKE AD,174 POKE AE,175  
1620 POKE AD,175 POKE AE,176  
1630 POKE AD,176 POKE AE,177  
1640 POKE AD,177 POKE AE,178  
1650 POKE AD,178 POKE AE,179  
1660 POKE AD,179 POKE AE,180  
1670 POKE AD,180 POKE AE,181  
1680 POKE AD,181 POKE AE,182  
1690 POKE AD,182 POKE AE,183  
1700 POKE AD,183 POKE AE,184  
1710 POKE AD,184 POKE AE,185  
1720 POKE AD,185 POKE AE,186  
1730 POKE AD,186 POKE AE,187  
1740 POKE AD,187 POKE AE,188  
1750 POKE AD,188 POKE AE,189  
1760 POKE AD,189 POKE AE,190  
1770 POKE AD,190 POKE AE,191  
1780 POKE AD,191 POKE AE,192  
1790 POKE AD,192 POKE AE,193  
1800 POKE AD,193 POKE AE,194  
1810 POKE AD,194 POKE AE,195  
1820 POKE AD,195 POKE AE,196  
1830 POKE AD,196 POKE AE,197  
1840 POKE AD,197 POKE AE,198  
1850 POKE AD,198 POKE AE,199  
1860 POKE AD,199 POKE AE,200  
1870 POKE AD,200 POKE AE,201  
1880 POKE AD,201 POKE AE,202  
1890 POKE AD,202 POKE AE,203  
1900 POKE AD,203 POKE AE,204  
1910 POKE AD,204 POKE AE,205  
1920 POKE AD,205 POKE AE,206  
1930 POKE AD,206 POKE AE,207  
1940 POKE AD,207 POKE AE,208  
1950 POKE AD,208 POKE AE,209  
1960 POKE AD,209 POKE AE,210  
1970 POKE AD,210 POKE AE,211  
1980 POKE AD,211 POKE AE,212  
1990 POKE AD,212 POKE AE,213  
2000 POKE AD,213 POKE AE,214  
2010 POKE AD,214 POKE AE,215  
2020 POKE AD,215 POKE AE,216  
2030 POKE AD,216 POKE AE,217  
2040 POKE AD,217 POKE AE,218  
2050 POKE AD,218 POKE AE,219  
2060 POKE AD,219 POKE AE,220  
2070 POKE AD,220 POKE AE,221  
2080 POKE AD,221 POKE AE,222  
2090 POKE AD,222 POKE AE,223  
2100 POKE AD,223 POKE AE,224  
2110 POKE AD,224 POKE AE,225  
2120 POKE AD,225 POKE AE,226  
2130 POKE AD,226 POKE AE,227  
2140 POKE AD,227 POKE AE,228  
2150 POKE AD,228 POKE AE,229  
2160 POKE AD,229 POKE AE,230  
2170 POKE AD,230 POKE AE,231  
2180 POKE AD,231 POKE AE,232  
2190 POKE AD,232 POKE AE,233  
2200 POKE AD,233 POKE AE,234  
2210 POKE AD,234 POKE AE,235  
2220 POKE AD,235 POKE AE,236  
2230 POKE AD,236 POKE AE,237  
2240 POKE AD,237 POKE AE,238  
2250 POKE AD,238 POKE AE,239  
2260 POKE AD,239 POKE AE,240  
2270 POKE AD,240 POKE AE,241  
2280 POKE AD,241 POKE AE,242  
2290 POKE AD,242 POKE AE,243  
2300 POKE AD,243 POKE AE,244  
2310 POKE AD,244 POKE AE,245  
2320 POKE AD,245 POKE AE,246  
2330 POKE AD,246 POKE AE,247  
2340 POKE AD,247 POKE AE,248  
2350 POKE AD,248 POKE AE,249  
2360 POKE AD,249 POKE AE,250  
2370 POKE AD,250 POKE AE,251  
2380 POKE AD,251 POKE AE,252  
2390 POKE AD,252 POKE AE,253  
2400 POKE AD,253 POKE AE,254  
2410 POKE AD,254 POKE AE,255  
2420 POKE AD,255 POKE AE,256  
2430 POKE AD,256 POKE AE,257  
2440 POKE AD,257 POKE AE,258  
2450 POKE AD,258 POKE AE,259  
2460 POKE AD,259 POKE AE,260  
2470 POKE AD,260 POKE AE,261  
2480 POKE AD,261 POKE AE,262  
2490 POKE AD,262 POKE AE,263  
2500 POKE AD,263 POKE AE,264  
2510 POKE AD,264 POKE AE,265  
2520 POKE AD,265 POKE AE,266  
2530 POKE AD,266 POKE AE,267  
2540 POKE AD,267 POKE AE,268  
2550 POKE AD,268 POKE AE,269  
2560 POKE AD,269 POKE AE,270  
2570 POKE AD,270 POKE AE,271  
2580 POKE AD,271 POKE AE,272  
2590 POKE AD,272 POKE AE,273  
2600 POKE AD,273 POKE AE,274  
2610 POKE AD,274 POKE AE,275  
2620 POKE AD,275 POKE AE,276  
2630 POKE AD,276 POKE AE,277  
2640 POKE AD,277 POKE AE,278  
2650 POKE AD,278 POKE AE,279  
2660 POKE AD,279 POKE AE,280  
2670 POKE AD,280 POKE AE,281  
2680 POKE AD,281 POKE AE,282  
2690 POKE AD,282 POKE AE,283  
2700 POKE AD,283 POKE AE,284  
2710 POKE AD,284 POKE AE,285  
2720 POKE AD,285 POKE AE,286  
2730 POKE AD,286 POKE AE,287  
2740 POKE AD,287 POKE AE,288  
2750 POKE AD,288 POKE AE,289  
2760 POKE AD,289 POKE AE,290  
2770 POKE AD,290 POKE AE,291  
2780 POKE AD,291 POKE AE,292  
2790 POKE AD,292 POKE AE,293  
2800 POKE AD,293 POKE AE,294  
2810 POKE AD,294 POKE AE,295  
2820 POKE AD,295 POKE AE,296  
2830 POKE AD,296 POKE AE,297  
2840 POKE AD,297 POKE AE,298  
2850 POKE AD,298 POKE AE,299  
2860 POKE AD,299 POKE AE,300  
2870 POKE AD,300 POKE AE,301  
2880 POKE AD,301 POKE AE,302  
2890 POKE AD,302 POKE AE,303  
2900 POKE AD,303 POKE AE,304  
2910 POKE AD,304 POKE AE,305  
2920 POKE AD,305 POKE AE,306  
2930 POKE AD,306 POKE AE,307  
2940 POKE AD,307 POKE AE,308  
2950 POKE AD,308 POKE AE,309  
2960 POKE AD,309 POKE AE,310  
2970 POKE AD,310 POKE AE,311  
2980 POKE AD,311 POKE AE,312  
2990 POKE AD,312 POKE AE,313  
3000 POKE AD,313 POKE AE,314  
3010 POKE AD,314 POKE AE,315  
3020 POKE AD,315 POKE AE,316  
3030 POKE AD,316 POKE AE,317  
3040 POKE AD,317 POKE AE,318  
3050 POKE AD,318 POKE AE,319  
3060 POKE AD,319 POKE AE,320  
3070 POKE AD,320 POKE AE,321  
3080 POKE AD,321 POKE AE,322  
3090 POKE AD,322 POKE AE,323  
3100 POKE AD,323 POKE AE,324  
3110 POKE AD,324 POKE AE,325  
3120 POKE AD,325 POKE AE,326  
3130 POKE AD,326 POKE AE,327  
3140 POKE AD,327 POKE AE,328  
3150 POKE AD,328 POKE AE,329  
3160 POKE AD,329 POKE AE,330  
3170 POKE AD,330 POKE AE,331  
3180 POKE AD,331 POKE AE,332  
3190 POKE AD,332 POKE AE,333  
3200 POKE AD,333 POKE AE,334  
3210 POKE AD,334 POKE AE,335  
3220 POKE AD,335 POKE AE,336  
3230 POKE AD,336 POKE AE,337  
3240 POKE AD,337 POKE AE,338  
3250 POKE AD,338 POKE AE,339  
3260 POKE AD,339 POKE AE,340  
3270 POKE AD,340 POKE AE,341  
3280 POKE AD,341 POKE AE,342  
3290 POKE AD,342 POKE AE,343  
3300 POKE AD,343 POKE AE,344  
3310 POKE AD,344 POKE AE,345  
3320 POKE AD,345 POKE AE,346  
3330 POKE AD,346 POKE AE,347  
3340 POKE AD,347 POKE AE,348  
3350 POKE AD,348 POKE AE,349  
3360 POKE AD,349 POKE AE,350  
3370 POKE AD,350 POKE AE,351  
3380 POKE AD,351 POKE AE,352  
3390 POKE AD,352 POKE AE,353  
3400 POKE AD,353 POKE AE,354  
3410 POKE AD,354 POKE AE,355  
3420 POKE AD,355 POKE AE,356  
3430 POKE AD,356 POKE AE,357  
3440 POKE AD,357 POKE AE,358  
3450 POKE AD,358 POKE AE,359  
3460 POKE AD,359 POKE AE,360  
3470 POKE AD,360 POKE AE,361  
3480 POKE AD,361 POKE AE,362  
3490 POKE AD,362 POKE AE,363  
3500 POKE AD,363 POKE AE,364  
3510 POKE AD,364 POKE AE,365  
3520 POKE AD,365 POKE AE,366  
3530 POKE AD,366 POKE AE,367  
3540 POKE AD,367 POKE AE,368  
3550 POKE AD,368 POKE AE,369  
3560 POKE AD,369 POKE AE,370  
3570 POKE AD,370 POKE AE,371  
3580 POKE AD,371 POKE AE,372  
3590 POKE AD,372 POKE AE,373  
3600 POKE AD,373 POKE AE,374  
3610 POKE AD,374 POKE AE,375  
3620 POKE AD,375 POKE AE,376  
3630 POKE AD,376 POKE AE,377  
3640 POKE AD,377 POKE AE,378  
3650 POKE AD,378 POKE AE,379  
3660 POKE AD,379 POKE AE,380  
3670 POKE AD,380 POKE AE,381  
3680 POKE AD,381 POKE AE,382  
3690 POKE AD,382 POKE AE,383  
3700 POKE AD,383 POKE AE,384  
3710 POKE AD,384 POKE AE,385  
3720 POKE AD,385 POKE AE,386  
3730 POKE AD,386 POKE AE,387  
3740 POKE AD,387 POKE AE,388  
3750 POKE AD,388 POKE AE,389  
3760 POKE AD,389 POKE AE,390  
3770 POKE AD,390 POKE AE,391  
3780 POKE AD,391 POKE AE,392  
3790 POKE AD,392 POKE AE,393  
3800 POKE AD,393 POKE AE,394  
3810 POKE AD,394 POKE AE,395  
3820 POKE AD,395 POKE AE,396  
3830 POKE AD,396 POKE AE,397  
3840 POKE AD,397 POKE AE,398  
3850 POKE AD,398 POKE AE,399  
3860 POKE AD,399 POKE AE,400  
3870 POKE AD,400 POKE AE,401  
3880 POKE AD,401 POKE AE,402  
3890 POKE AD,402 POKE AE,403  
3900 POKE AD,403 POKE AE,404  
3910 POKE AD,404 POKE AE,405  
3920 POKE AD,405 POKE AE,406  
3930 POKE AD,406 POKE AE,407  
3940 POKE AD,407 POKE AE,408  
3950 POKE AD,408 POKE AE,409  
3960 POKE AD,409 POKE AE,410  
3970 POKE AD,410 POKE AE,411  
3980 POKE AD,411 POKE AE,412  
3990 POKE AD,412 POKE AE,413  
4000 POKE AD,413 POKE AE,414  
4010 POKE AD,414 POKE AE,415  
4020 POKE AD,415 POKE AE,416  
4030 POKE AD,416 POKE AE,417  
4040 POKE AD,417 POKE AE,418  
4050 POKE AD,418 POKE AE,419  
4060 POKE AD,419 POKE AE,420  
4070 POKE AD,420 POKE AE,421  
4080 POKE AD,421 POKE AE,422  
4090 POKE AD,422 POKE AE,423  
4100 POKE AD,423 POKE AE,424  
4110 POKE AD,424 POKE AE,425  
4120 POKE AD,425 POKE AE,426  
4130 POKE AD,426 POKE AE,427  
4140 POKE AD,427 POKE AE,428  
4150 POKE AD,428 POKE AE,429  
4160 POKE AD,429 POKE AE,430  
4170 POKE AD,430 POKE AE,431  
4180 POKE AD,431 POKE AE,432  
4190 POKE AD,432 POKE AE,433  
4200 POKE AD,433 POKE AE,434  
4210 POKE AD,434 POKE AE,435  
4220 POKE AD,435 POKE AE,436  
4230 POKE AD,436 POKE AE,437  
4240 POKE AD,437 POKE AE,438  
4250 POKE AD,438 POKE AE,439  
4260 POKE AD,439 POKE AE,440  
4270 POKE AD,440 POKE AE,441  
4280 POKE AD,441 POKE AE,442  
4290 POKE AD,442 POKE AE,443  
4300 POKE AD,443 POKE AE,444  
4310 POKE AD,444 POKE AE,445  
4320 POKE AD,445 POKE AE,446  
4330 POKE AD,446 POKE AE,447  
4340 POKE AD,447 POKE AE,448  
4350 POKE AD,448 POKE AE,449  
4360 POKE AD,449 POKE AE,450  
4370 POKE AD,450 POKE AE,451  
4380 POKE AD,451 POKE AE,452  
4390 POKE AD,452 POKE AE,453  
4400 POKE AD,453 POKE AE,454  
4410 POKE AD,454 POKE AE,455  
4420 POKE AD,455 POKE AE,456  
4430 POKE AD,456 POKE AE,457  
4440 POKE AD,457 POKE AE,458  
4450 POKE AD,458 POKE AE,459  
4460 POKE AD,459 POKE AE,460  
4470 POKE AD,460 POKE AE,461  
4480 POKE AD,461 POKE AE,462  
4490 POKE AD,462 POKE AE,463  
4500 POKE AD,463 POKE AE,





## NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

A fond la goume !



ÉDITEUR ..... Mamed  
GENRE ..... Simulation  
SON ..... moyen  
INTERET ..... moyen  
DURÉE ..... très grand  
PRIX ..... 270 F env  
J'achète sans hésitation.

Une simulation de F1 pas vraiment comme les autres où vous devez penser votre course comme un vrai pilote professionnel qui sait respecter sa mécanique.

On ne pèse pas la F1 à l'arrêt la conduite à la F1, les accélérations soudaines, les coups de frein démentiels, les retrogadations en force ! Sinon, vous multipliez les erreurs au stand (très peu simulés) et vous perdrez toute chance de victoire. Le tableau de bord est suffisamment précis et grand (les deux tiers de l'écran) pour connaître et soigner l'état de votre véhicule.

### TABLEAU DE BORD

Vitesse et compte-tours : normal. Jauges d'essence, d'essence. Conduite : trop nerveuse, à voir. Terminez la course à 500, c'est-à-dire à pied, nouvelle législation du droit oblige. Température d'huile : à surveiller. Une surchauffe entraîne des dégâts au moteur. Pression d'huile : dépend de sa température.

Température et pression du turbo : à ménager aussi, en ne l'utilisant ni trop souvent, ni trop longtemps. Freins : très sujets à l'usure, un voyant vous avertit.

En outre, un ordinateur de bord compilé vous donne votre position, votre consommation, votre temps au tour et mille autres choses.

### SEIZE CIRCUITS, LE GRAND PRIX AU COMPLET !

En haut, votre voiture sur la route. Vous avez le choix entre les seize circuits du Grand Prix fidèlement reproduits. Sur chacun, vous pouvez soit vous entraîner en faisant des tours de 10 à 15 minutes pour tester la voiture, soit vous lancer dans la vraie course. Dans ce cas, deux tours d'essai détermineront votre position de départ. Autre choix : plus pressagés, effectuez tout le championnat des conducteurs et dans les seize circuits. Demain, choisissez le plus fort : faire un circuit en nombre de tours réel, c'est-à-dire en moyenne cinquante. Prévoyez des provisions ! Heureusement, il existe une option de sauve-

garde de partie en cours (même en pleine course).

La grande technique de la simulation a sa contrepartie : le graphisme est honorable, mais pas éblouissant. Les décors sont sommaires et peu variés. Le bruit

## HELLFIRE ATTACK

Dans les flammes de l'enfer

Un autre hélicoptère léger de combat Super Cobra est prêt au décollage. Léger mais puissant, percé en vitrages blindés, deux moteurs à deux turbo pour échapper aux ennemis, il est difficile d'utiliser dès le décollage et en un canon rotatif tournant, d'autant plus devrions-nous qu'il tire en permanence. C'est-à-dire sans aucune fatigue de votre part. L'armement est complet par des missiles

du moteur n'est pas d'un réalisme époustouflant. Enfin, l'affichage graphique est de taille bien réduite. Bref, un bon jeu technique, plus proche d'un simulateur que d'un jeu d'action.

Alain Skibo

les Hellfire, 40 par niveau de jeu, une belle provision, car ils font vraiment des ravages. Téléguides par l'aspect, les Hellfire souffrent à coup sûr leur cible, du moment que vous la leur désignez dans une mire.

Votre mission est de traverser les lignes ennemies pour détruire un dépôt de munitions tout au bout de l'enfer. Il y a une succession de missions qui vous projettent dans tous les pays et sous toutes les latitudes. Un bon prétexte pour changer les décors d'un niveau de jeu à un autre sans pourtant modifier en rien le déroulement des missions. Les armements de gros calibre, difficile à savoir.

Le graphisme, un peu en perspective vu du haut du cockpit, est satisfaisant et dérive vite. A part quelques problèmes de superposition de sprites, il reste clair même à haute vitesse. Un jeu d'action.

J-M M.



ÉDITEUR ..... Mamed  
GENRE ..... action  
GRAPHISME ..... bon  
SON ..... moyen  
INTERET ..... moyen  
DURÉE ..... un mois  
PRIX ..... 200 F env  
J'achète si je suis en fonds.

## POWERDROME

Demain, la F1...

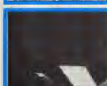
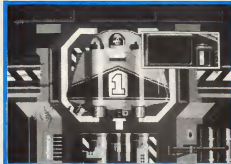
A l'ère où tous les Prost ont herce vont baver sur leurs claviers. Fini le temps de la F1 réelle au sol. Voici le temps des chasseurs spatiaux enfermés dans des circuits en forme de boyaux tortueux, détournés et adaptés pour les fanas des courses de vitesse. Une fois dans ce monospace d'enfer, plus proche du jeu vidéo que de la Mac Lane, vous découvrez les sensations enivrantes de la course. D'abord le décor : MA-ON-FI-QUE ! De la 3D pierre et en couleurs ! Il faut voir le dénivelé de l'entrelacs et d'ailleurs, ainsi que le tableau de bord. L'ensemble des graphismes donne l'impression du goût de vrai : celui d'une course automobile à deux roues dans une piste. Les ravissements sont d'ailleurs chronométrés en direct.

La piste, sur laquelle évoluent les véhicules à réaction tient plus de l'oculor en volume que du simple plan habituel. Il sera nécessaire de suivre ce couloir sans rater les bords, le sol ou le plafond, et ce, avec un appareil aux réglages très amples et à des vitesses absolument incommensurables et fort bien rendues.

Le son est horrible, sans mentir trop d'ailleurs. Le démarrage du moteur est original et un radar acoustique domine le bruit du moteur (si il en a le temps) pour vous prévenir que l'espace autour de vous est plutôt étroit.

Si cet argument ne vous ont pas décidé à partir en courant vers la boutique, le jeu par lui-même propose une saison de courses sur différents circuits et contre différents adversaires. N'oubliez pas l'indispensable préparation mécanique de la bête de course, nécessaire pour surmonter au mieux les particularités de chaque circuit (régler des volets de direction, filtres d'alimentation, moteur, etc.).

Tout d'abord, apprenons à piloter l'engin. Petit rapatrié au passage, les accélérations, positives ou négatives s'opèrent grâce au même outil : le volant. C'est la simplicité de la tâche. Une fois que vous aurez embrassé chaque pari, pensez un peu à mettre les gaz ! Dès que l'engin sera bien en main, avertissez le champion. Le choix du circuit entraîne des réglages différents, notamment en fonction de l'atmosphère du nombre de tours ou de la configuration du circuit. Un petit tour dans le



stand de mise au point et voilà le pur sang prêt pour la course.

Hop ! c'est parti. Trois ou quatre véhicules doublent en trombe et disparaissent en volant sur l'aile au premier tournant. Je n'ignore cette courbe là, bien que mal, une grande ligne droite (gaze fond). Tenez l'entrée d'un tunnel qui plonge vers le centre de la piste. Ouch ! l'aile droite vient de rader. Surtout, le côté si l'aile la faire changer tout à l'heure au stand. Ah ! le tunnel remonte, vous un concurrent attardé, le doublement. Mince, je n'ai pas surveillé ma hauteur et je perds maintenant violemment le plafond, vraiment pas facile à piloter !

Comme vous le constatez, le pilotage n'est pas évident pour le débutant mais l'atmosphère de la course est très présente. Pour plus de sensations, essayez de battre le record du tour de la course ! Oui, il est prévu de courir à deux heures simultanément (avec deux ST réalisés par la RS232 comme sur F50).

Powerdrome est un très bon jeu à la fois dur, réaliste et original. Vu son réalisme, peut-être il en a le droit de l'option, il y a de quoi se prendre au jeu. Dans peu de temps, de telles courses pourraient bien faire venir véritables pilotes et spectateurs, bravo !

ÉDITEUR ..... Electronic Arts  
GENRE ..... course de fusées  
GRAPHISME ..... très bon  
ANIMATION ..... rapide et fluide  
SON ..... bien  
INTERET ..... beaucoup  
DURÉE ..... des mois  
PRIX ..... 230 F  
J'achète, parce que c'est rapide et jouable avec deux ST.

## VIVRE ET LAISSER MOURIR

### Offshore James Bond

**O**n aura mis 007 à toutes les sautes. Cette fois, il est en hors-bord et doit éviter de tomber dans le piège. Le logiciel ne prend au film que sa fameuse scène de poursuite dans les bayous. Un bon prétexte pour vous coller au commando d'un hors-bord que quatre coins du monde, du pôle Nord au Sahara en passant par l'Amérique du Sud et la Floride.

Le hors-bord flirte à vive allure au milieu de mimes et bombardé à partir des rives par diverses armes lourdes. Il peut remplir son réservoir en passant judicieusement sur des tonneaux de fuel. Des missiles copolymérisent aussi lui lancer quelques bombes. En profitant de tremplin, le hors-bord saute à une hauteur pour leur tirer dessus. Timing parfait reçu.

On aura fait le tour du jeu avec quel-



ques tunnels supplémentaires, qui permettent un peu des parcours très répétitifs. Tout cela ne vous rappelle rien ?

Le hors-bord ressemble terriblement à celui d'Orinoco Warrior. Le système de sélection d'un feu géométrique qui fait vaguement valoir les ennemis et le paysage, ressemble effrayamment à celui de Fire and Forget. Et les mauvaises langues racontent que certains routines ont été reprises à Buggy 4.

Ce 007 serait-il un rétroclonage ahonte de plusieurs logiciels ? Les apparences

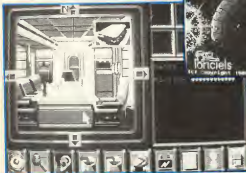
plaisent en ce sens. En tout cas, il n'apporte absolument rien de neuf !

Alan Skopko

EDITEUR .....	Domark
GENRE .....	Avance
GRAPHISME .....	003
SON .....	001
INTERET .....	000
DUREE .....	000
PIUX .....	245 000 F (env.)
J'offre à mon pire ennemi	

## STARTRAP

### Les Français dans l'espace



**2** juin 2188 — Plus que trois heures et on débouche sur Tau Ceti. Et là, mon premier coup. Sur la surface de Ganessa VI, dans un hôtel orbital, avec quelques véneriennes mais sans le maître-ingénieur, toujours derrière mon dos, toujours en train de... Que se passe-t-il ? Le tableau de contrôle clignote comme un sapin de Noël, et des

sièrnes qui me déforment les symphonies. J'ai vu la belle avant. Sorti de l'hyperspace ! Et bien sûr, personne ne se préoccupe. Je cours chez le capitaine que je trouve au pied de l'ordinateur central. Vite, comme on l'appelle il gît devant l'ordinateur. Il a peine à se relever, glissant sur son propre sang.

Tenez, prenez-le, vous l'avez toujours voulu, n'est-ce pas, vous êtes capitaine. Le vaisseau doit arriver à bon port, faites en sorte que... AAAAGG ! Il ne bouge plus. Mes capitaines ! Capitaine d'un corbillard ? Scandale, une pensée me vient à l'esprit (je vous rassure tout de suite, elle sera la seule de ma courte vie). Il me faut la carte pour me promener dans le vaisseau, et le code de sécurité. L'ordinateur astéroïde me seule chemise. Je l'interroge.

J'ai le code que donne le capitaine. Cette réponse me glace le sang, le capitaine est devenu muet pour quelques années galactiques. Quant à la carte, le capitaine ne l'a pas sur lui. Je tente encore sa cassette quand une bulle débouche dans la pièce. Une bulle enfin, un robot. Aussi dur à raisonner qu'à ouvrir, une de ces vieilles boîtes en fer blanc. Je n'ai pas le temps de me relever qu'il me jasse une drôle en pleine face. Ça fait mal, une main de modèle AS 456 H7 sur le nez !

### VOYAGE AU BOUT DES SORTIES

Je me vance le mieux. Personne. Dans la cabine du navigateur impossible de savoir si j'arrive à personne sauf au capitaine. Bien sûr, parce que le capitaine décline la seule carte magistrale. Et que se trouve... Quelques choses tombent à mes pieds, en même temps que la cassette, trop petite. On m'a toujours dit que j'étais une grosse tête. La carte !

Le navigateur est bien là, en corps, mais pas vraiment en esprit. Il s'est enfui quelques bouffées, que moi-même de lui arracher quelque chose de cohérent. Et toujours cette moultue statuette maya en train de me dévaster chaque fois que je le vois. Il essaye de faire le point avec ce technique, un vieux sextant, en visant le tube fluo. On doit encore être dans la besogne Saint Pierre.

Le médecin est toujours là, plongé dans son infirmerie. Je lui arrache quelques tablettes d'oxygène et fonce dans la suite. La boîte me suit toujours. La suite contient, notre carquois de éléments naturels. En l'enlèvement, combinaison anti-rad, je me vance des milliards, à bord d'un astro-yacht, avec des véneriennes. Les bruts de ferraille courent court à mes délices, la boîte est derrière moi.

Le seconde soutient les casseroles, essences de la navette, d'allure trop

lourde à mon goût, et une combinaison spatiale. Je dépose tout ça dans la navette, et il va vers la salle machine. En vain, essaye-t-il d'introduire la cassette, mais rien à faire. Je retourne vers le mess, quand le bolle se jette à nouveau sur moi, déchirant ma combinaison, me remontant les tripes au niveau des caillottes, et me cassant le bras. Je me retrouve projeté contre le mur et je perds connaissance.

### LE JEU

C'est bien me faut si je perds cette première partie, car tout est fini pour le jeu.

### L'ECRAN

L'écran est constitué d'une fenêtre principale dans laquelle apparaissent les scènes représentant les salles. Sur

gna, devant une barre du vaisseau, en train d'écarter une super nova.

### IL PARLE !

À droite, sous les poches, une fenêtre permet de connaître votre état de santé en permanence et de dialoguer avec les personnages ou l'ordinateur central. L'état du personnage dépend de sa fatigue et de sa santé. Toutes deux sont matérialisées par des points qui deviennent rouges quand sont atteints. Aggrave il est possible de les récupérer, mais à vous de trouver comment.

Le mode dialogue a obtenu en cliquant une icône. Une série de questions est proposée. Elles commencent par où, quand, qui, ou comment. Il suffit d'insu-



les côtes, les flèches indiquent les directions à prendre. En bas, une série d'icônes symbolisent les principales commandes. Il suffit de cliquer dessus pour que la commande se réalise. Les permet d'avoir une vision rapide de la pièce. Les personnages présents ainsi que les objets importants apparaissent en surimpression dans des petites fenêtres. La suite affine leur description. On peut également les prendre, ils s'inscrivent alors dans la liste cadras — Vous êtes poches — ou se trouvent vos possessions. Les autres icônes servent à déposer un objet à les utiliser, les recharger, ou à écouter. A noter on peut déposer des objets dans une pièce pour venir les récupérer par la suite. Mais au plus de deux objets sont présents il faudrait en prendre un reliquaire sur l'ail pour venir apprécier les éventuels objets restants.

### LE GRAPHISME

Les graphiques rendent bien l'atmosphère qui sent plutôt à bord d'un vaisseau. On distingue par les flux, les données des structures métalliques. Ils sont assez réalistes et fouillés pour qu'on ne laisse prendre au jeu et s'imm-

de choquer, à l'aide de la souris, le verbe et le complément. Un synthétiseur de voix répète alors la question qui, ah miracle, est audible. Ça rend pour d'autres jeux. Malheureusement, la réponse n'est donnée qu'à l'écran. On aurait aimé entendre un voix douce et suave répondre... Les notes brutales sont très poivre, dommage ! Une partie en cours est sauvegardable sur disquette, donc pas de nuit blanche ! Le jeu est contenu dans deux disquettes 3 1/4.

N B

EDITEUR .....	Lansche
GENRE .....	Aventure
GRAPHISME .....	Bravo
SON .....	001
INTERET .....	pas mal
JOUABILITE .....	facile
DUREE .....	des semaines
CONRG .....	520 courir
PIUX .....	

C'est bien, beau, et terrible. J'achète.



# Le shopping de

## Les accessoires indispensables à votre ordinateur



### PONKER BOX

Traite utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation  
Réf. 3001, 30 F



### FIXIDDC

Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par visière à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.  
Réf. 3002, 75 F



### HOUSSE CLAVIER

Indispensable pour protéger votre clavier (ST 520 et 1040) existe en 2 versions  
PVC OPAQUE Réf. 4005, 60 F  
PVC SIMILI CUIR BLANC Réf. 4015, 80 F



### TABLE MICRO-MAG

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue, grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité et à sa première amovibilité. Sa construction entièrement en bois supprime les dysfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 720 F.  
Réf. 7001



### KIT DE NETTOYAGE

Efficace pour l'entretien de votre drive  
Réf. 3006  
Prix spécial 75 F



### FILTRE ECRAN

S'adapte facilement à l'écran par fixation à vis. Améliore la visibilité et l'écrit en éclairant les lettres. Très réprouvé par votre drive.  
Réf. 2007, 150 F



### DISK FILE 5

Un petit boîtier pour 5 disquettes  
Réf. 8002, 40 F

### TAPIS SOURIS

Pour protéger votre souris  
Réf. 4010, 55 F



### BOITIER DE NETTOYAGE ET DE RANGEMENT

comprend : 1 flacon de liquide anti-statique, 1 disquette de nettoyage + liquide nettoyant, 4 bâtonnets de nettoyage. Une fois vide, utilisez le boîtier pour stocker vos disquettes.  
Réf. 8001, 130 F



### BOITIER DISQUETTES

Pour stocker vos disquettes 3 1/2" avec fermeture à clés, 2 compartiments au choix, 40 disquettes. Réf. 5004, 100 F  
80 disquettes. Réf. 5003, 95 F

### BON DE COMMANDE

Je réitère mon engagement de votre règlement à  
NIO MEDIA - Service VPC  
4-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MARDE

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Je possède un ordinateur de marque :

Type : ☐ IBM ☐ microchance

☐ Tandy ☐ couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF	QUANTITE	PRIX TOTAL

Prix de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat  
32 F au dessus de 350 F

Tout port sur 107/108 France métropolitaine uniquement

TOUT A REGLER

Tous nos envois sont effectués en recommandé

# COLOSSUS CHESS X

Y'a comme un problème...

**A**près une grosse période d'écœurement, voici que réapparaissent les logiciels de jeux d'échecs. Nous possédons là l'avènement d'une seconde génération, où la convivialité ainsi que la technicité doivent être du même côté. Colossus Chess se veut l'un de ces logiciels, mais, hélas !

## UN BON DÉBUT

La boîte ouverte, on découvre un manuel et deux disquettes. Le jeu permet la réalisation d'une capsule de sécurité : la protection étant assurée sous forme de mot de passe à chercher dans la documentation. C'est à moi, avec une excellente méthode ne demandant pas l'ordinateur. Deuxième précision sur ce manuel, il est en bon français ! Le lecteur du manuel voit la lumière sur certains points forts du logiciel et sur les enjeux qu'il devrait apporter tant du point de vue technique qu'esthétique.

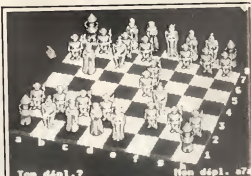
Tout d'abord, soulignons, mais sans insister, que CCX possède une bibliothèque d'ouvertures de 11 000 coups de jeu qui paraît conséquente mais est à rapprocher des 68 000 coups d'ouverture dont dispose Sargon 3, référence en la matière.

Signalons d'autre part que CCX manœuvre en bibliothèque des parties jouées au bout des parois que vous devez vous-même aider à cliquer. A chaque coup est associé un dossier permettant différents pourpreurs de la suite des coups à venir. Cela pourrait indéniablement représenter un plaisir, cette méthode serait susceptible de combler les faiblesses ou lacunes de jeu du logiciel.

## HORREUR ET CONSTERNATION

Une fois le manuel examiné, je commence le jeu proprement dit. Elle l'admission ! Enchaînant les bibliothèques dans plus de deux cas sur trois, le programme plante avant la fin de la partie ou décline complètement. Cela nous empêche donc d'utiliser les outils requis de l'ordinateur. Il semble que les plantages proviennent de l'utilisation du programme sur des ST ANCIENNES ROMS [?] avec les nouvelles ROMS, le logiciel fonctionne beaucoup mieux. En débarrassant l'option d'utilisation de

la bibliothèque, le jeu semble se dérouler à peu près normalement. En ce moment, il reste à trois parties jouées contre Pison Chess puis contre Chessmaster. Pison Chess gagne toutes ses parties et Chessmaster une des trois. Surtout, dans la troisième partie est la conséquence d'une erreur phénoménale de sa part.



Comment expliquer cette relative faiblesse du Colossus, contre d'autres logiciels mais aussi contre tout joueur humain ? Tout d'abord, l'algorithme de ce dernier semble systématiquement échanger des pièces, mais avec une prise importante, abandonnant sans raison d'un autre côté une pièce à peine moins puissante (Tour contre Tour).

Les bogues survenant avec l'emploi des bibliothèques m'ont empêché de juger les améliorations apportées par ces dernières à l'algorithme. À partir de ce moment une description du logiciel perd tout sens. Du point de vue graphique, le logiciel a un petit air de famille avec Chessmaster 2 000. La même représentation en perspective est prise par défaut mais là aussi, nombreuses sont les innovations. Tout d'abord, la position de l'échiquier en trois dimensions est entièrement paramétrable. Le joueur dispose de plusieurs jeux de pièces de formes différentes, d'aspect futuriste, médiéval et orientale. Les trois derniers choix sont fort jolis mais assez limités. On a beaucoup de mal à jouer aux échecs lorsque par exemple le roi central est activé. En effet, difficile de reconnaître un cavalier

traditionnel dans le mandarin qui se trouve devant votre pion. D'autre part, il est possible d'appréhender une partie avec de la synthèse de parole ou différents sons de musique d'assaut (Chopin, Debussy ou Beethoven). dommage que le jeu repose sur un point essentiel, à savoir que la présentation est impeccable. Je me trouve là en

face à un cruel dilemme : la présentation est exceptionnelle mais la qualité de jeu trop faible (sans bibliothèques) me donne quelques justes scrupules à conseiller ce logiciel à qui que ce soit !

Je vous le dis sans le juger, pour déterminer si le jeu en vaut la chandelle ! Pour ma part, je ne saurais conseiller le produit de ce type alors que pour un prix équivalent, l'ordinateur peut acheter Sargon 3 ou Pison Chess. Néanmoins, si vous êtes un joueur de l'ordinateur, je suis tout prêt à recommander mon logiciel. Mesureurs, la balle est dans votre camp.

N. Cellier

CONTEUR	.....	C.B.
GENRE	.....	fantasy
GRAPHISME	.....	superbe
SON	.....	très bon
INTERET	.....	intéressant
PREMIER	.....	bon
DUREE	.....	25 h
PSK	.....	25 h
Je n'achète pas une présentation !		

# INTERPRETEUR C

## LE LANGAGE C et GEM ENFIN ACCESSIBLE POUR ATARI ST

version 1.1 : 395 F prix public T.T.C. conseillé pour ATARI ST/MEGA ST  
JAMAIS INTERPRETEUR C N'A ETE AUSSI ABORDABLE



Incredible facilité d'apprentissage / convivialité jamais vue dans le monde des langages / débogueur symbolique / 400 fonctions / doc. 150 p.

Véritable interpréteur de langage C, ce logiciel a pour but de vous initier à la programmation en C et de vous faciliter l'utilisation de l'environnement GEM.

Cet interpréteur veut donner au langage C la même accessibilité que le Basic, sans lui enlever pour autant sa puissance.

Vous procédez de la même manière qu'avec le Basic : vous tapez votre programme, et vous l'exécutez immédiatement, facilement.



La correction des erreurs de programmation est extrêmement facilitée, grâce à une palette de fonctionnalités : Aide, Trouve, Pas à Pas, Dump mémoire ou des variables, etc.

Les programmes que vous interprétez pourront ensuite être immédiatement compilés.

Vous pourrez ainsi donner à vos programmes la légèreté rapide d'exécution du langage C ainsi que sa portabilité.

INTERPRETEUR C possède en plus des fonctions C et GEM standards, une boîte à outils de fonctions puissantes permettant de programmer très facilement menus, boîtes de dialogues (formulaires), fenêtres, etc.



Voilà enfin le développement de GEM simple et efficace.

Grâce à l'interpréteur C, vous allez pouvoir réaliser facilement des programmes utilisant toutes les potentialités de votre machine, sous GEM ou non.

INTERPRETEUR C, un programme indispensable, pour qu'enfin la programmation en C soit accessible à tous.



## NOUVEL INTERPRETEUR C V 2.0 "PROFESSIONNEL"

version 2.0 : 565 F prix public T.T.C. conseillé pour ATARI ST/MEGA ST  
JAMAIS INTERPRETEUR C N'A ETE AUSSI PUISSANT

Interpréteur de langage C totalement compatible avec la norme Kernighan et Ritchie / Possibilité de charger des bibliothèques compilées / Débogueur symbolique / Encore plus rapide / 450 fonctions ANSI, UNIX et GEM / Documentation environ 300 pages

Il C 2 nouvelle montre reprend les qualités de la version 1.1 de l'interpréteur C (son incroyable facilité d'utilisation, sa convivialité) mais devient désormais un outil de développement beaucoup plus professionnel, avec un rapport puissance / agencement d'utilisation jamais vu dans le domaine des langages de haut niveau.

Les caractéristiques de I.C. 2 sont :

- un éditeur de textes aux GEM plus complet et ultra-rapide,
- la possibilité de manipuler plus facilement des textes, de copier/coller des blocs,
- un utilitaire de gestion de disque,
- la libération comprenant 450 fonctions ANSI, UNIX, Bios Atom, GEM,
- une boîte à outils de fonctions spécifiques à I.C.,
- possibilité d'inclure des modules écrits en assembleur ou C compilé et de les lier avec un programme C interprété.







En bas à gauche, six icônes vivantes : une, une bannière pour les détenteurs.

**L'appareil-photo** : clic et le personnage rencontré est flashé et collé dans votre album-photo.

**La pellicule** : c'est justement l'album-photo : vous pouvez en faire des pages (vingt au total, mais il y a plus de trente personnages dans l'aventure). Très utile pour interroger les suspects, vous ouvrez l'album et demandez au suspect si il reconnaît la personne. Les réponses sont souvent déterminantes et apportent de nouvelles pistes de

pour résoudre l'énigme, une montre tourne en haut de l'écran. L'enquête se fait en simulation de temps réel. Tel personnage sera au café Venezia de 9 à 9 heures du matin, puis retournera à son hôtel de 9h15 à 11h etc. C'est-à-dire que pendant que vous enquêtez les acteurs du drame bougent, agissent, se rencontrent... et se tuent même parfois ! Vous vivez donc une enquête réelle qui doit tenir compte d'un emploi du temps et pas seulement de deductions abstraites. La difficulté n'est pas excessive, tout ne se joue pas, heureusement, à la minute

Amusant, une sorte de jeu d'énigme logique.

Plus fou encore. Au théâtre, il y a une loge. Vous pouvez aller vous y installer. Après tout, vous êtes peut-être une jeune fille et vous préférez certainement les traits de Marlene plutôt que ceux d'un Hunchy. A moins que vous ne vouliez pour votre enquête prendre la tête d'un des personnages. C'est peut-être ça aussi ! La salle de maquillage est un forum à part, un vrai atelier-programme graphique avec des commandes de dessin, des accessoires de maquillage (barbe, masque, lunettes, cheveux) et des masques de gips. Il est même possible de charger votre propre photo digitalisée, si bien sûr vous l'avez déjà ! On raconte que certains testeurs n'arrivaient pas à quitter la loge.

## IMPRESSIIONNANT ET GÉNIAL.

Bon, on va le dire tout net, ce Meurtre à Venise nous a littéralement

À gauche, les six accessoires logés, au centre, le carnet de notes avec la photo d'un suspect.

La loge de la maquette. Mettez la photo du modèle sur la carte ainsi que les accessoires.

dislogue. Autre avantage énorme de l'album : vous pouvez sélectionner une de ses photos faire parler Hunchy et retrouver aussitôt ce personnage dans Venise.

**Le fichier** : un répertoire classé de A à Z, chaque fiche permettant de noter le nom du témoin, son emploi du temps, les lieux de rencontres. Plus fort : cliquez avec la souris une photo dans l'album, et collectez sur la fiche.

**Les clés** : pour "tourner" une photo du témoin présent à l'écran. La sélection coupe pour être collée dans l'album, dans le fichier, ou dans le carnet.

**Le presse** : c'est l'icône du carnet, un vrai bloc-notes agrémenté d'un traitement de texte, pour stocker des réponses de suspects, ou vos propres réflexions.

**La disquette** : pour sauvegarder ou charger une partie, ou pour effectuer un test du jeu de renseignements sur votre compréhension de l'énigme. Bref, on a jantes vu mieux en matière de confort d'utilisation !

## AUTRES ASTUCES

Les concepteurs de Meurtre à Venise n'ont songé pas à varier dans leurs trouvailles techniques. Vous avez cinq heures



prés. Le logiciel même ne permet pas de sauvegarder, certaines ne reconnaissent que la puissance de votre esprit déductif d'autres votre goût de l'action. Cette bombe, par exemple. Quand vous l'avez trouvée, il faudra savoir le déamorcer. Vous pouvez vous entraîner sur une maquette conforme dans l'immeuble de la police. Des souvenirs plats et transformés et une pièce sont à votre disposition pour infiltrer les switchs, potentiomètres, caches, et divers filés.

coupez le souffle ! l'énigme infernale, écrans magnifiques, conception générale et multiple d'images, photo, le fichier, le traitement de texte, les bulles de dialogue, la vue de Venise, les écrans optionnels : la loge, la bombe à déamorcer, la plus belle ambiance sinistre et mystérieuse sont autant d'éléments séducteurs qui donnent envie de tout tenter pour se jeter tout de suite dans l'enquête ! D'ailleurs la notation de 157 se n'y mettrait sérieusement, et vous donneriez régulièrement quelques tristes. Adieu Jean-Michel Mureau

ÉDITEUR ..... Cokor Soft  
GENRE ..... enquête / aventure  
GRAPHISME ..... parlant  
SON ..... sans importance  
JOUABILITÉ ..... décevant  
INTÉRÊT ..... très bon  
DURÉE ..... très longue  
PRIX ..... 275 F env  
l'achète, même aux enchères.

## THE PEPSI CHALLENGE (MAD MIX GAME)

### Pac-Man pétillant

Le programme est du Pac-Man, ce que le Pepsi est au Coca, un produit très proche des traditionnelles boissons détestées, les amateurs rindront-ils de nouvelles boissons. Chaque labyrinthe occupe plusieurs écrans huit ou neuf environ, et défie par scrolling vertical et horizontal les mouvements du Pac-Man, ou plutôt du Pepsi-Man, comme l'appellent assez artificiellement les promoteurs du jeu. Comme le but est toujours de ramasser toutes les pastilles pour passer au niveau supérieur, il faut nécessairement s'organiser pour ne pas en oublier à droite et à gauche dans un champ de jeu vaste. De la rigueur, donc. Et la stratégie ? On retrouve les fameuses, aussi rapides et hargneuses que dans le programme original, mais bien moins intelligentes. Ils utilisent tous la même technique de poursuite du Pepsi-Man, à savoir la plus simple : les court après et, de temps en temps, lui coupe le passage. Il s'agit donc pas de stratégie personnelle, et c'est dommage quand on sait que les amateurs de Pac-Man se détachent avant tout de



déjouer la tactique de poursuite de chaque fantôme, pour évidemment le déjouer.

Autre lacune : quand le Pepsi-Man avale une pastille qui le met en colère, il peut manger les fantômes, mais la valeur de chaque fantôme mangé augmentera pas ou fait et à mesure du massacre, alors dans le plaisir de ramasser derrière soi les fantômes pour les dévorer tous ensemble et marquer beaucoup de points (un art consommé des experts du vieux Pac-Man).

### PAC-MAN TRANSFORMER

En contrepartie, le Pepsi-Man peut se transformer de différentes manières ce qui n'est pas possible auparavant. Ainsi, il deviendra Pepsiopolamus et

tout le monde, mais sans savoir pourquoi, de pastilles Pepsi-Man ou Pepsi-Man dans certains endroits spéciaux qui l'ont sur les paumes lambdas. Enfin, il est confronté à deux nouveaux adversaires : une ratonelle qui remet en place les pastilles derrière lui (exaspérant) et un "espion" qui vole les pastilles. Le Pepsi-Man doit se faire Pepsiopager pour les dévorer et pouvoir à nouveau les manger. Bon, l'ensemble est amusant d'un graphique plus agréable, mais on se demande si l'essentiel n'est pas déjà négligé aux dépens de quelques upgrades. En outre, la réédition des premiers tableaux devient vite trop longue et donc fastidieuse. Bref, nous réservons notre jugement.

ÉDITEUR	US Soft
GENRE	arcade
GRAPHISME	bon
SON	correct
INTÉRÊT	discutable
JOUABILITÉ	pas trop
DURÉE	plusieurs heures
PRIX	220 F
Allez, va l'acheter	

POUR TOUT SAVOIR  
SUR L'ATARI ST,  
GUIDE D'ACHAT 1989

NE MANQUEZ PAS  
CE NUMERO  
EXCEPTIONNEL !



DEJA EN KIOSQUE







# TINTIN SUR LA LUNE



"Alla, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."  
Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Reussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son atterrissage ? Arriveriez-vous à capturer le Colonel Jergen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé... Avant *Astronég*, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.

Fait le plus complet et instructif, conçu et développé et testé par les auteurs eux-mêmes.

INFORMATIONS  
64 mots 7" 1/2, 1000 1000  
1000 1000  
CODEX



Nom  
Adresse  
[ ] [ ] [ ] [ ] Ville  
Maison

67 0 0 0 0

INFORMATIONS  
EST 01/88